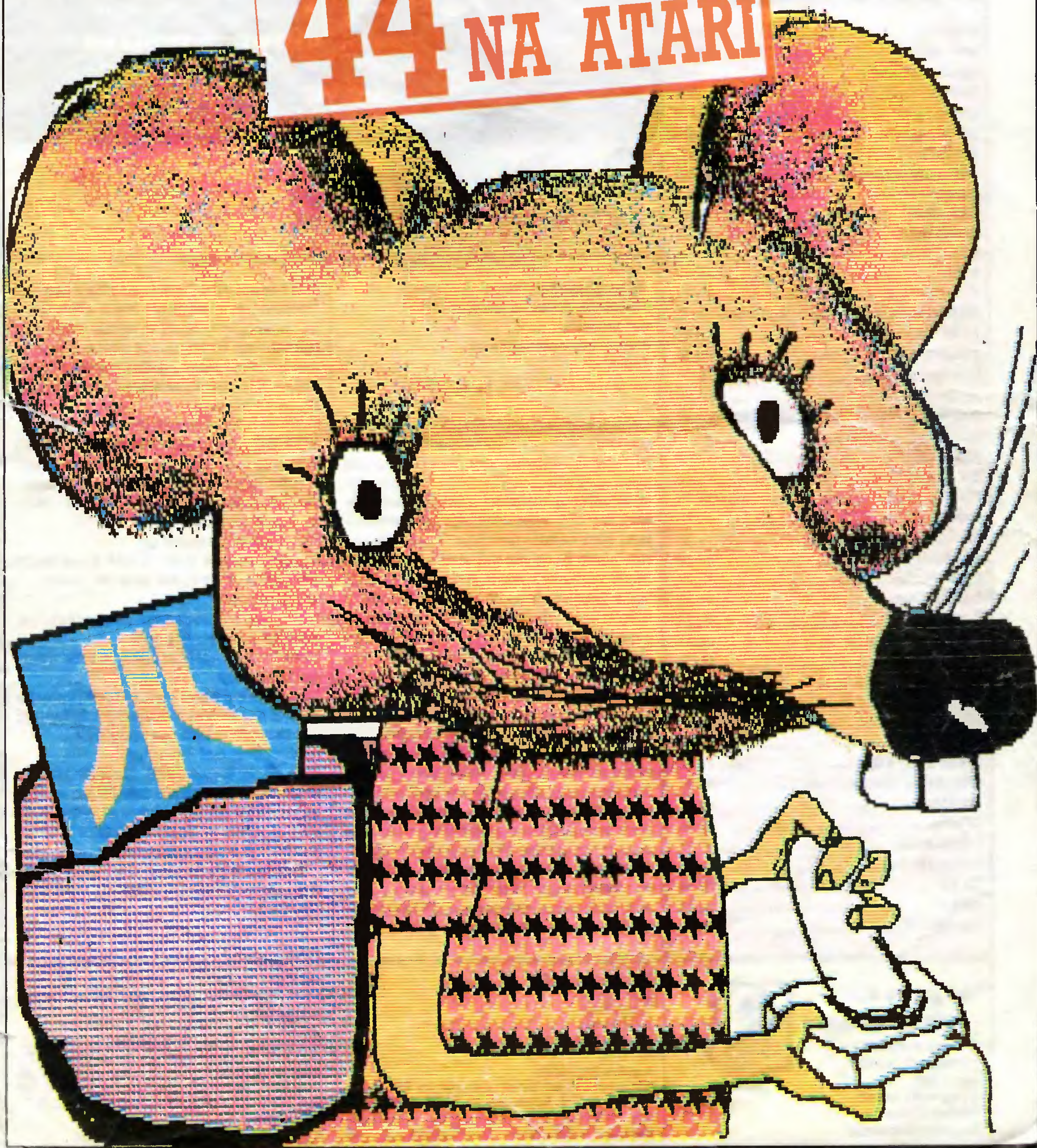
POPULARNY MIESIĘCZNIK INFORMATYCZNY, DODATEK SPECJALNY, CENA 200 ZŁ, ISSN 0860-2514

KOMPUTER

44 GRY NA ATARI



Na zimowe wieczory proponujemy Wam czterdzieści i cztery wizyty w kolorowym świecie Atari, a na zakończenie wytrych do tej magicznej rzeczywistości. O tym, co zobaczyli tam nasi koledzy, przeczytacie w broszurze. To, co ujrzycie tam sami, zależy tylko od waszej wyobraźni.

Komputer

DROPZONE

WRITTEN BY ARCHER MACLEAN

(C) 1984 U.S. GOLD PRODUCED BY ARENA GRAPHICS

DROPZONE ADVERSARIES

MAN ? · ANDROID ? · SPORE 750

PLANTER 150 · BLUNDER STORM 250 · TRAILER 250

NEMESITE 250 · NMEYE 100 · ANTI MATTER 150

Drop Zone

Autor: Archer MacLean
Producent: Arena Graphics
Rok produkcji: 1984
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 4
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130 XE

Po raz kolejny autorzy gier stawiają nas przed faktem dokonanym. W chwili kiedy przystępujemy do akcji jest już za późno na rokowania i negocjacje. Pozostaje tylko skupić się na walce z nieprzyjacielem. Tym razem stoimy na straży bazy księżycowej - "oczka w głowie" ludzkości, bazy którą wybudowano dzięki ogromnym wysiłkom i dużym nakładom finansowym. Prawie każdy obywatel planety Ziemia miał swój udział w jej powstaniu. Baza ta ma również znaczenie strategiczne - ma uprzedzać o ewentualnych atakach z kosmosu. Taki właśnie nastąpił. "Obcy", choć nie są pasażerami Nostromo, nie przylecieli z przyjacielską wizytą. Ich podły atak bez uprzedzenia wzburzył serca spokojnych Ziemian. Jako jeden z tysiąca wybrańców uczestniczysz w bojach o przyszłość naszej planety. Ziemskie laboratorium badań nad bronią przygotowało na tę okazję specjalne wyposażenie, aby do minimum zmniejszyć ryzyko śmierci. Składa się na nie: płaszcz ochronny, który czyni gracza niewidzialnym; laser impulsowy; zdalnie sterowane rakiety dużej mocy. Jeżeli dołoży się do tego ludzki spryt i refleks rezultat walki można z góry przewidzieć - ale nie będzie łatwo. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że na zewnątrz bazy pozostało kilka kapsuł z bardzo ważnymi dokumentami. Trzeba je koniecznie odnaleźć i bezpiecznie odstawić do bazy. Należy przy tym bacznie uważać na to, co się zabiera - wróg podrzuca nam bardzo podobne śmiercionośne androidy. Ponadto grożą nam spotkania z różnego rodzaju "wytworami wyobraźni obcej myśli technicznej", a ich podstawowa broń to antymateria. O tym, że nie jesteśmy odporni na wybuchy wulkanów nie będę wspominał, bo chyba wszyscy pamiętają Pompeję. Po wykonaniu zadań komputer nagradza nas premią, a my przechodzimy do kolejnych etapów walki (im dalej tym trudniej).

Korzystanie z klawiatury:
START lub FIRE - rozpoczęcie gry;
SPACE BAR - wypuszczenie zdalnie sterowanej rakiety dużej mocy (max. trzech w danym etapie, niszczących wszystko, co w danej chwili znajduje się na ekranie);
DOWOLNY KLAWISZ (poza ESC i SPACE BAR) - założenie płaszcza ochronnego;
ESC - chwilowe zatrzymanie gry;
Aby zapisać swój wynik w HALL OF FAME (parada zwycięzców) trzeba za pomocą joysticka wpisać swój monogram.

Opis planszy gry:
* lewa strona to liczba zdobytych punktów i liczba kosmonautów pozostałych przy życiu;
* środek to mapa oraz bilans kapsuł (obiektów naziemnych do zabrania);
* prawa strona to wykres czasu, przez który można pozostawać niewidzialnym oraz pozostająca do dyspozycji ilość zdalnie sterowanych rakiet dużej mocy.

Punktacja (Drop Zone Adversaries):
Planter 150 pkt.; Nemesite 250 pkt.; Blunder Storm 250 pkt.; Nmeye 100 pkt.; Spore 750 pkt.; Trailer 250 pkt.; Anti Mater 150 pkt.; Man w zależności od poziomu gry; Android w zależności od poziomu gry. Po uzyskaniu każdych 10000 pkt. gracz otrzymuje premię w postaci dodatkowego Kosmonauty.

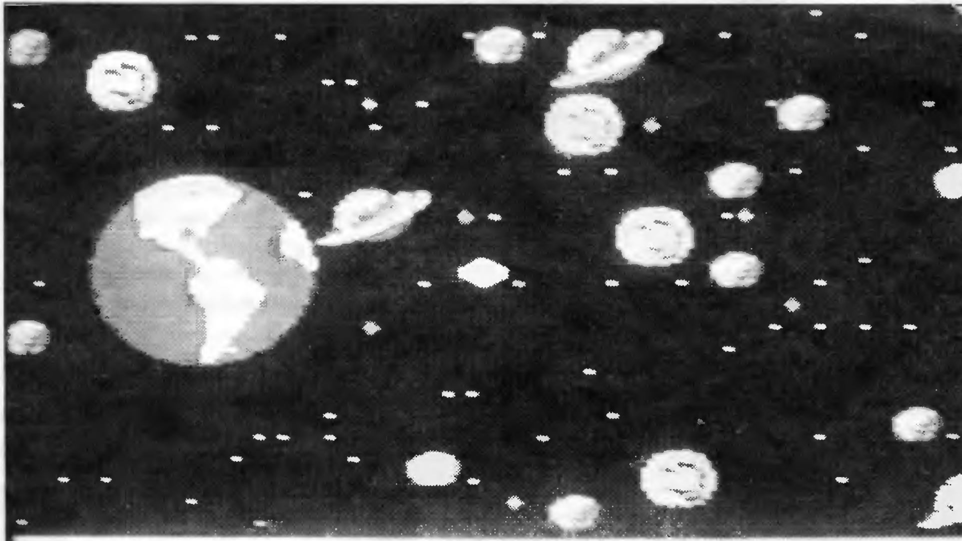
Drop Zone to gra dla jednej osoby o bardzo szybkiej akcji i wspaniałych efektach graficznych, dźwiękowych i świetlnych.

"44 gry na Atari" - dodatek specjalny



Popularnego Miesięcznika Informatycznego „Komputer", grudzień 1987r.
Gry wybrali i opisali:
Tomasz Mazur
Sergiusz Piotrowski

Całość opracowali:
Marek Młynarski
Grzegorz Eider
Stefan Szczypka
Małgorzata Luzińska
Piotr Kakiet
Magdalena Stachorzyńska
Wydawca: Krajowe Wydawnictwo Czasopism RSW „Prasa-Książka- Ruch", ul. Noakowskiego 14, 00-666 Warszawa, tel. centr. 25-72-91 do 93.
Redakcja: ul. Mokotowska 48, 00-543 Warszawa, tel 21-76-58
telex 815664 cestud pl.
Skład i druk: Prasowe Zakłady Graficzne, Łódź, ul. Armii Czerwonej 28. Zam. 3537/87. K-81.
Cena 200 zł.
Ogłoszenia przyjmuje Biuro Reklamy, ul. Mokotowska 5, tel 25-35-36; adres dla korespondencji w sprawach ogłoszeń: ul. Noakowskiego 14, 00-666 Warszawa. Zamawiając ogłoszenia listownie należy podać datę i miejsce wpłaty (Konto KWCz: NBP III O/M W-wa 1036-5294 z zaznaczeniem „ogłoszenie w KOMPUTERZE").
Nakład 80 000 egz.
Nr indeksu 36-345 ISSN 0860-2514



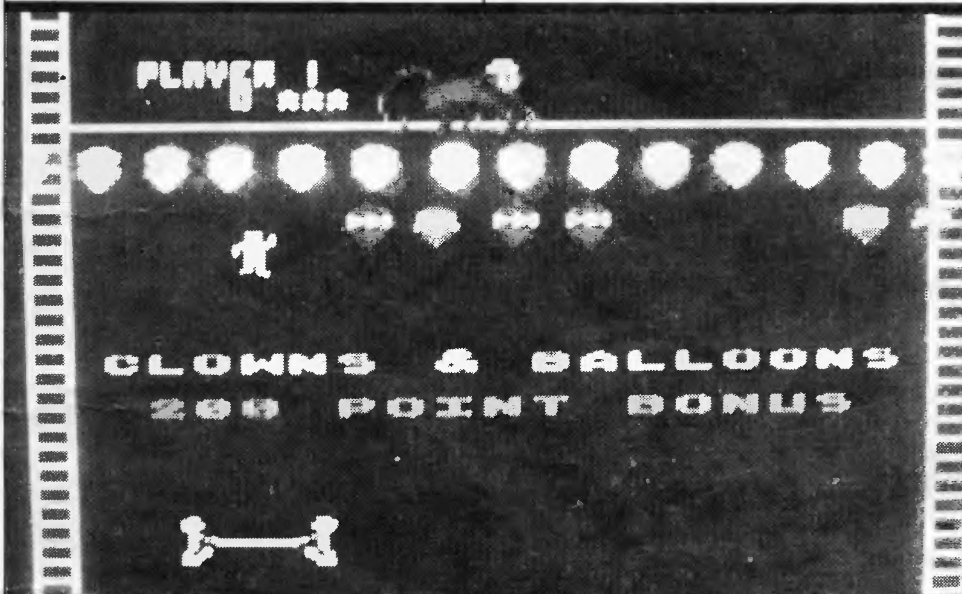
Astro Chase

Autor: nieznany
Producent: nieznany
Rok produkcji: nieznany
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 2
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Astro Chase na pewno wyróżnia się bardzo oryginalną czołówką i na pewno ginie w tłumie innych gier, gdy wziąć pod uwagę grafikę i atrakcyjność. Zadaniem gracza jest pilotowanie "latającego spodka" i obrona Matki-Ziemi przed wrogiem z kosmosu. Zabawę rozpoczyna przejście z kosmodromu do rakiety, która zostaje automatycznie wyniesiona na orbitę okołoziemską. W tym momencie kończą się żarty, a zaczyna poważna i odpowiedzialna praca. Od nas zależy życie milionów ludzi. Ze wszystkich stron wszechświata suną w naszym kierunku nieprzyjacielskie statki kosmiczne dysponujące śmiercionośnymi, zdalnie sterowanymi minami. Zetknięcie się takiego ładunku z planetą Ziemią powoduje eksplozję na niespotykaną skalę i kończy zabawę. Dostępną dla gracza obroną tak przed statkami jak i minami są wysyłane przez gwiezdną flotę Ziemi torpedy. Inny sposób, to poszukanie zawieszonego w przestworzach generatora mocy. Spotkanie z nim otacza nasz "spodek" polem ochronnym (migotanie na ekranie) - wtedy bez obaw można atakować i taranować statki nieprzyjaciela doprowadzając do ich zniszczenia. W czasie każdego lotu mamy do dyspozycji określoną ilość energii. Można ją uzupełnić jeżeli odnajdzie się generator energii. Podczas gry należy pilnie uważać, aby nie oddalić się zbytnio od Ziemi, bo wróg jest przebiegły i sprytny. Wykorzystuje każdą nadarzającą się okazję do zadania ciosów. Jeżeli zdarzy się, że stracimy własny statek kosmiczny - możemy na nowo podjąć walkę zapasowym "spodkiem" (szansę taką mamy trzykrotnie).

Korzystanie z klawiatury:
START - uruchomienie gry;
SPACE BAR - chwilowe zatrzymanie gry;
SELECT - wybranie poziomu trudności zabawy - od 1 do 24;
FIRE - wysyłanie torped i kontynuacja patrolu zapasowym "spodkiem".

Opis planszy gry:
ENERGY - ilość energii będącej w danej chwili do dyspozycji;
CHASE - numer bieżącego lotu patrolowego;
SCORE - aktualna ilość zdobytych punktów;
MINES - liczba min do zniszczenia w danym momencie gry;
HI - najlepszy uzyskany wynik;
SAUCERS - liczba "spodków" pozostających w rezerwie.
Ponadto komputer na bieżąco informuje uczestnika zabawy o ocaleniu bądź zniszczeniu Ziemi przez podanie komunikatu na ekranie telewizora lub monitora.



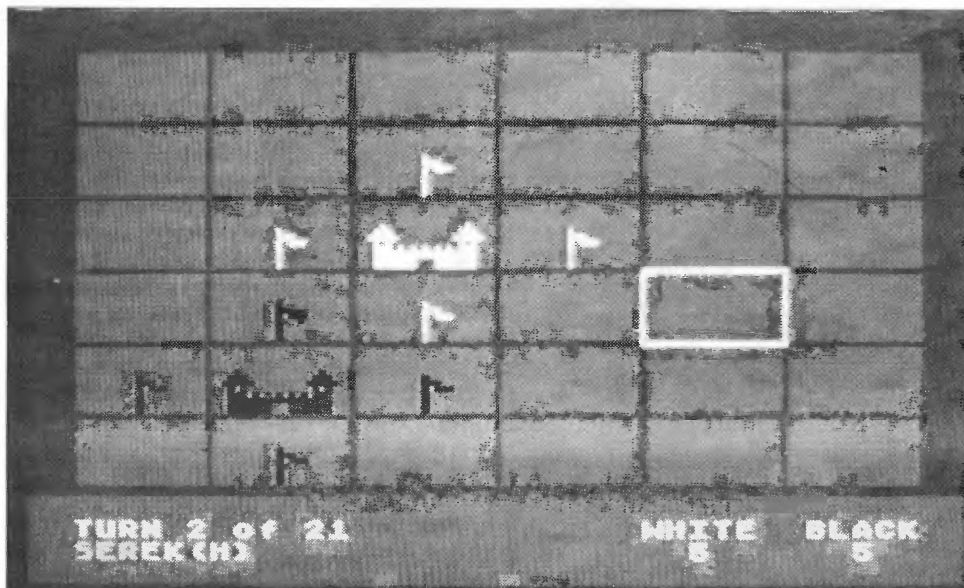
Clowns and Balloons

Autor: Frank Cohen
Producent: DataSoft
Rok produkcji: nieznany
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 2
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130 XE

Gra choć bardzo prosta wymaga od uczestnika nie lada zręczności. Zacznijmy od fabuły. Mieszkając w małym miasteczku często marzyliśmy o tym, aby wyrwać się w daleki świat i przeżyć "rzeczy, o których się filozofom nie śniło". Oto wreszcie los zaczął nam sprzyjać. Właśnie ukończyliśmy 18 lat, a do miasteczka przyjechał cyrk. Te dwa wydarzenia, które pozornie nie mają ze sobą wiele wspólnego zmieniły nasze życie. Dyrektor cyrku zaangażował nas do pracy. To co do tej pory było nierealne - stało się faktem. Przed nami podróże i przygody. Jak wiadomo jednak początki zawsze są trudne i wymagające poświęceń. Zawód, który jest dla nas "furtką" do świata dorosłych to pomocnik klowna. Jego zadaniem jest obsługiwanie batutu, na którym klown wykonuje karkołomne ćwiczenia i ewolucje. Praca cieżka pod każdym względem: fizycznym, bo zmusza nas do ciągłego biegania po arenie i psychicznym, bo w przypadku, gdy klown nie spadnie na batut traci życie. Nasz bezpośredni zwierzchnik podczas wykonywania skoków strąca przesuwające się pod kopułą cyrku baloniki. Ich liczba w szeregu jest ograniczona. Jednak w przypadku nie zachowania kolejności strącania poszczególnych szeregów - od najniższego do najwyższego - liczba balonów może wzrosnąć. Jeżeli klown upora się ze wszystkimi balonikami w danym szeregu otrzymujemy premię.

Korzystanie z klawiatury:
SELECT - wybór stopnia trudności:
a) BEGINNER - dla początkujących;
b) ADVANCED - dla średniozaawansowanych;
c) EXPERT - dla mistrzów;
OPTION - wybór liczby graczy (max. dwóch);
START - rozpoczęcie gry;
P - możliwość zamiany joysticka na paddle;
ESC - chwilowe zatrzymanie gry.

Punktacja:
a) prawidłowe odbicie się klowna - 10 punktów;
b) strącenie balonika:
  * pierwszy szereg 20 punktów; premia 200 punktów
  * drugi szereg 50 punktów; premia 500 punktów
  * trzeci szereg 100 punktów; premia 1000 punktów
c) każdorazowo po przekroczeniu kolejnych 10000 punktów otrzymuje się premię w postaci "dodatkowego klowna".



Fortress

Autor: Jim Templeman i Patty Denbrook
Producent: Iconographics Inc.
Rok produkcji: 1983
Rodzaj: gra strategiczna
Ocena: 4
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Oto po latach względnego spokoju król Artur ponownie wzywa rycerzy Okrągłego Stołu, aby wyruszyli na poszukiwanie świętego Graala - kielicha, do którego zebrano krew Chrystusa. Aby go odnaleźć należy przemierzyć wzdłuż i wszerz Brytanię, Szkocję i Walię. Na śmiałków, którzy wybiorą się w tę podróż czeka wiele niebezpieczeństw zwłaszcza ze strony mieszkańców licznie rozsianych po drodze, zamków. Na szczęście niektóre z nich są własnością sprzymierzeńców króla Celtów. Tam też gracz znajdzie oparcie w walce i pomoc w biedzie, a przy okazji wypełniania misji może zdobyć nowe fortece dla ukochanego władcy. To fabuła pasjonującego programu Fortress, tak bardzo innego od przeważającej części gier komputerowych. Akcja rozgrywa się na planszy, na której można budować zamki. Graczy jest dwóch i wykonują oni ruchy na przemian. Polega to na naprowadzeniu ramki na wybrane pole planszy i naciśnięciu FIRE. Wtedy pojawia się rysunek fortecy otoczonej czterema chorągiewkami. Wyznaczają one pola będące pod kontrolą gracza, który wykonał posunięcie (siła zamku rozciąga się w czterech kierunkach: północ, południe, wschód i zachód). Należy stawiać zamki w taki sposób, aby kontrolowały one jak największy obszar. Można zwiększać moc budowli przez dobudowanie wieżyczki (moc = 2) i daszku (moc = 3). Ponieważ pole gry jest ograniczone po kilku ruchach dochodzi do konfliktu między właścicielami zamków. Trzeba tak budować fortece, aby zdobyć przewagę siły w polu i otoczyć zamek przeciwnika (wówczas następuje jego likwidacja). Wygrywa ten z uczestników zabawy, który zdobędzie większą liczbę punktów. Jeżeli przeciwnikiem jest komputer, to istnieje możliwość wyboru jednego z pięciu "elektronicznych rycerzy". Są to: Count Vauban (najbardziej doświadczony), Sir Galahad (dzielny, ale nie zaprawiony w bojach), The Squire (pierwszy raz na polu bitwy), Genghis Khan (agresywny i silny) oraz Lord Maginot (skłonny do obrony).
Korzystanie z klawiatury (według wskazówek zawartych w MENU, które ukaże się po wczytaniu programu).

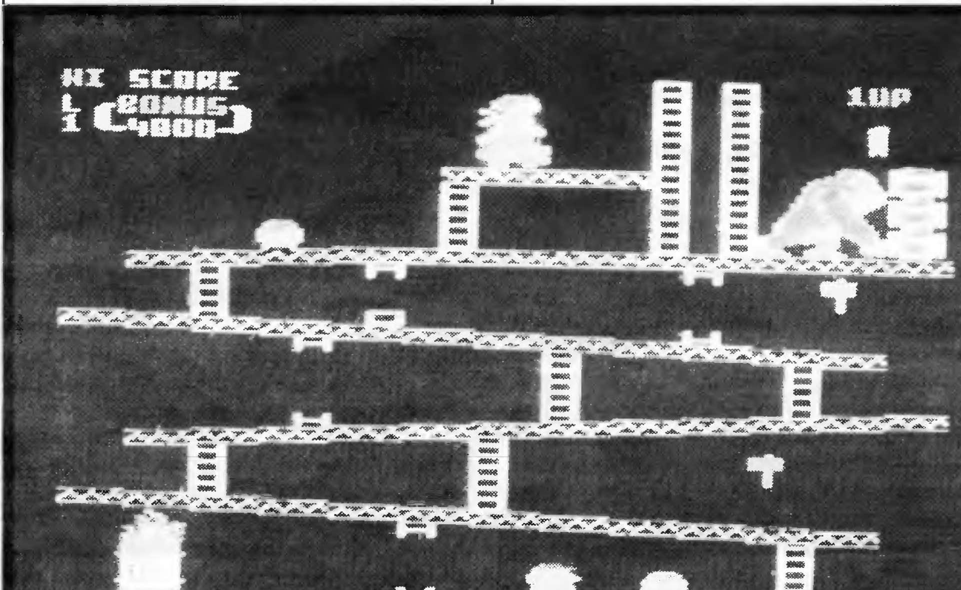
Wykaz możliwych opcji (MENU):
Klawisz "1" - BEGIN PLAY czyli rozpoczęcie gry;
Klawisz "2" - CHANGE PLAYERS czyli wybór między grą z człowiekiem (HUMAN) lub z komputerem (COMPUTER);
Klawisz "3" - PLAYER ROSTER czyli wykaz "elektronicznych rycerzy" do wyboru;
Klawisz "4" - REPORT HISTORY czyli krótki rys historyczny o życiu występujących w grze postaci;
Klawisz "5" - COPY PLAYER czyli kopiowanie posunięć graczy:
Klawisz "6" - REMOVE PLAYER czyli wymiana graczy;
Klawisz "7" - SET GAME LENGTH czyli zmiana liczby ruchów w grze;
Klawisz "8" - WARN OF SIEGE czyli wybór między wypowiedzeniem wojny (ON), a zdradziecką napaścią (OFF).

Naciskając jeden z wymienionych klawiszy uzyskuje się pożądaną opcję.
RETURN - akceptacja poleceń lub ich cofnięcie.
JOYSTICK - przesuwa ramkę w wybranych kierunkach na zasadach ogólnie przyjętych.
FIRE - akceptacja wybranego pola walki.

Opis planszy gry:

Winieta programu, która pojawi się po wczytaniu będzie miała wypisaną poza MENU informację o przeciwnikach (po napisie ENTER YOUR NAME należy wpisać dane gracza). Wygląda to następująco:
WHITE PLAYER - dane uczestnika grającego białymi oraz jego pochodzenie (człowiek - H czy "elektroniczny rycerz" - C).
BLACK PLAYER - dane uczestnika grającego czarnymi i dalsza część jak wyżej.
GAME LENGTH - liczba ruchów do wykonania (standard to 21).
SIEGE WARNING - komunikat o sposobie wypowiedzenia walki.

Podczas gry należy pamiętać, że zamki można wzmacniać nie tylko przez fortyfikację, ale również przez postawienie dodatkowych zabudowań w ich okolicy. Po zakończeniu każdej rozgrywki pojawia się komunikat ESC - END SERIES (Czy decydujesz się zakończyć tę serię rozgrywki? Jeżeli tak, naciśnij klawisz ESC) oraz OTHER - NEW GAME (w celu rozpoczęcia gry od nowa naciśnij dowolny klawisz poza ESC; jeżeli nastąpi taka decyzja pojawia się na ekranie TOURNAMENT RESULTS czyli podsumowanie wyniku).



Donkey Kong

Autor: Nintendo
Producent: Nintendo
Rok produkcji: 1981, 1983
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 3
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

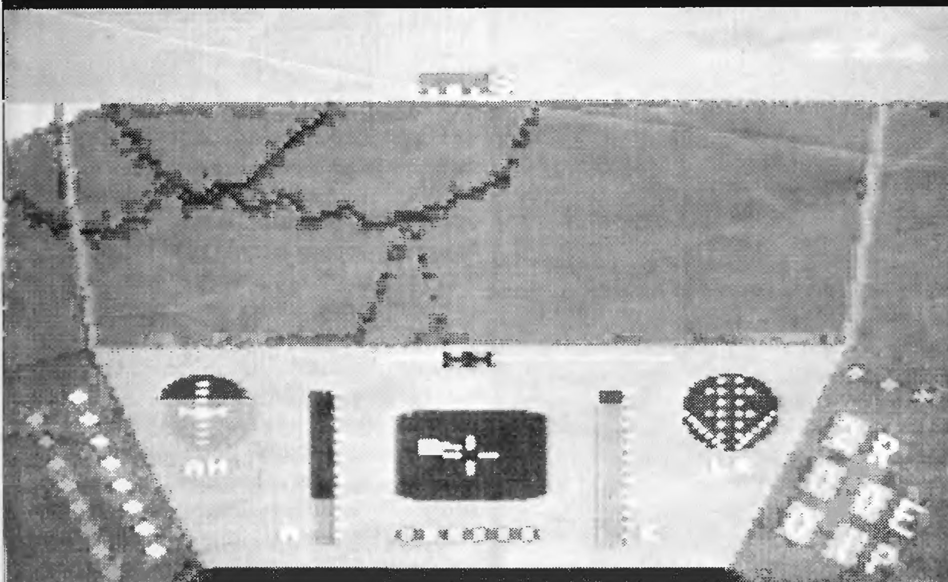
Pomysł programu zaczerpnięty został z niezapomnianego filmu Meriana C. Coopera i Ernesta B. Schoedesacka "King Kong" z 1933 roku - pomysłu rozwiniętego w latach 60-tych przez japońskiego reżysera Inoshiro Honda. Gigantyczna małpa (goryl), którą sprowadzono do Nowego Jorku uwalnia się

5

spod opieki swoich właścicieli. To nie koniec kłopotów. Na dodatek "King Kong" zakochuje się w pięknej dziewczynie (tylko ona jest w stanie powstrzymać bestię przed atakami na ludzi) i porywa ją. Taka sytuacja jest nie do przyjęcia. Następuje pełna mobilizacja sił i środków. Wszyscy mieszkańcy Nowego Jorku spieszą z pomocą pięknej Betty.

Na drodze do uwięzionej damy można napotkać przedmioty, które okażą się pomocne w pokonywaniu przeszkód - takie jak młotek oraz rzeczy, przez które można stracić jedno z trzech "istnień" w przypadku zetknięcia z nimi - takie jak sprężyna, kamień, miska i duszek. Dziewczyna od czasu do czasu krzyczy do idącego jej z pomocą (napis HELP w prawym górnym rogu ekranu). Dodatkową zachętą jest możliwość otrzymania premii za szybkie dotarcie do uwięzionej Betty (jej wysokość określa BONUS na ekranie, max. 8000 pkt.)

Korzystanie z klawiatury:
START lub FIRE - rozpoczęcie gry;
SELECT - ustawienie liczy graczy (max. dwóch);
OPTION - ustawienie poziomu trudności (od 1 do 5);
JOYSTICK - sterowanie postacią spieszącą z pomocą;
FIRE - podskok.
Opis planszy gry:
a) 1UP - licznik punktów pierwszego gracza;
b) 2UP - licznik punktów drugiego gracza;
c) HI SCORE - najwyższy osiągnięty wynik.
Punktacja:
a) przeskoczenie kamienia lub miski - 100 pkt.;
b) znalezienie korony, jabłka lub parasola - 500 pkt.;
c) zniszczenie złego przedmiotu za pomocą młotka - 300 pkt.
Aby przejść do następnej komnaty trzeba dotrzeć do dziewczyny. Za każde przejście otrzymuje się dodatkowe "istnienie".



Behind Jaggi Lines

Autor: nieznany
Producent: Lucasfilm Ltd.
Rok produkcji: 1984
Ocena: 5
Rodzaj: gra przygodowa
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Zaczęło się tak, jak zwykle. Była sobie planeta, która nie wyróżniała się niczym specjalnym na tle wielu innych. Od czasu do czasu przelatywały nad nią statki kosmiczne, ale nikt nie zatrzymywał się na niej, bo od dawna było wiadomo, że oprócz skał i piasku nic się nie zobaczy. I byłoby tak pewnie do dzisiaj, gdyby nie...

Na Ziemi zawsze były problemy z surowcami energetycznymi. Od zarania dziejów ludzkość borykała się z nierozwiązywalnym problemem zdobycia odpowiedniej ilości ciepła, energii i paliwa. Na tym tle często wybuchały spory i konflikty nie tylko międzyludzkie, ale nawet międzynarodowe. Nadszedł jednak przełomowy moment w historii świata. Oto nikomu wcześniej nieznany chemik Jan Kowalski odkrył, że skały i piasek z planety przedstawionej na wstępie stanowią niezastąpiony wprost surowiec energetyczny, który zaspokoi potrzeby mieszkańców Ziemi na długie lata. Niestety w tym samym czasie odkrył to "po drugiej stronie lustra" Naj Ikslawok. Należał on do takiej cywilizacji, która nie lubi dzielić się z innymi swoimi sukcesami. Od tej pory zaczęły się kłopoty, a spokojna skalisto-piaszczysta planeta ELAN (bo tak się nazywała) zamieniła się w "wulkan wojny". Obcy wybudowali sobie na szczytach gór bazy niszczące wszystko, co pojawiło się w ich zasięgu - między innymi zestrzelili kilka eskadr bojowych statków badawczych Ziemi. Zrobili to tak niefachowo, że piloci tych pojazdów zdążyli się katapultować i przeżyli, ale nie mają możliwości powrotu. Przystępując do gry jej uczestnik musi pamiętać o nadrzędnym celu swojej misji - za wszelką cenę uratować pilotów (na każdym etapie określoną liczbę), następnie zabrać ich na pokład i zawieźć do statku-bazy. Nie będzie łatwo. Wróg miota pociski, wysyła rakiety i dywersantów. Jego ukryte bazy sieją strach i zniszczenie. W przypadku otrzymania trafienia osłabia się powłoka ochronna "spodka" gracza i łatwo jest zginąć, a życie jest tylko jedno. Należy więc unikać kul i niszczyć fortece za pomocą zdalnie sterowanych rakiet. W tym celu trzeba tak ustawić statek, aby nieprzyjacielska baza znalazła się w celowniku na przedniej szybie lub w celowniku radaru i wtedy użyć FIRE (spowoduje odpalenie rakiet). Do zmian położenia sterów wysokości i kierunku służy joystick. Aby uratować pilota należy kierować się wskazaniami radaru położenia pilota. W chwili, gdy wskaźnik odległości od pilota wskazywał będzie wartość 1 lub 2 trzeba wylądować - powinien ukazać się napis PILOT IN RANGE (w przypadku napisu PILOT TOO FAR proszę ponowić próbę lądowania), następnie gracz wyłącza silnik, otwiera śluzę i czeka na wejście pilota (jeżeli pojawi się napis ALIEN należy szybko uciekać – bo można stracić statek). Uczestnik zabawy musi mieć na uwadze, że dopóki nie uratuje odpowiedniej liczby pilotów nie przejdzie do następnego etapu oraz, że napis PILOT KILLED oznacza zabicie pilota (np. przez niefortunny strzał lub start w pobliżu miejsca przebywania pilota). W trakcie gry istnieje możliwość powrotu do bazy w celu uzupełnienia zasobów energii i odtransportowania pilotów. Jest to możliwe tylko wówczas, gdy świeci się odpowiednia kontrolka pozwalająca na powrót lub pojawi się napis MOTHER SHIP. Największą ilość punktów można uzyskać, gdy ma się na pokładzie wszystkich pilotów z danej misji - nagrodą jest przejście do kolejnego etapu. Liczba wszystkich poziomów, które można "zaliczyć" wynosi 99. Im wyższy jest numer poziomu tym zadanie jest trudniejsze (więcej agresywnych wrogów, więcej pilotów do zabrania, duże zużycie energii, rzadkie okazje powrotu do statku-bazy).

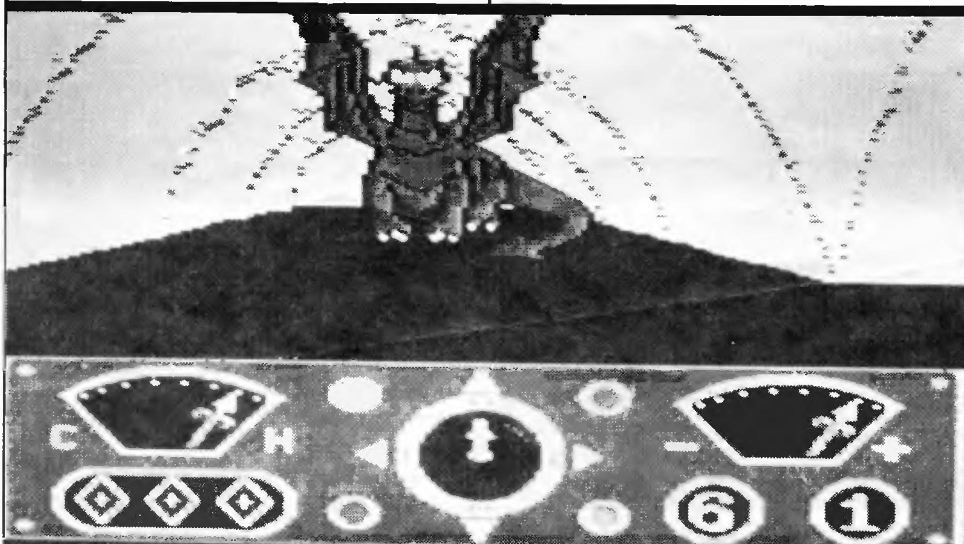
Korzystanie z klawiatury:
START lub FIRE - rozpoczęcie gry;
SELECT - wybór poziomu trudności;
OPTION - uruchomienie gry i wybór poziomu umiejętności autopilota (DROID);
RESET lub DELETE - powrót do strony tytułowej gry;
ESC - chwilowe zatrzymanie gry;
L - lądowanie (przed przystąpieniem do tej czynności należy zmniejszyć wysokość);
E - włączenie i wyłączenie silników (energii);
A - otwieranie i zamykanie śluzy;
B - powrót do statku-bazy (dopiero po komunikacie MOTHER SHIP);
STRZAŁKA W LEWO - zmniejszanie prędkości statku;
STRZAŁKA W PRAWO - start po wylądowaniu i zwiększanie prędkości statku;
JOYSTICK - sterowanie statkiem zgodnie z ruchem drążka;
FIRE - wystrzeliwanie rakiet.
Opis planszy gry:
a) strona tytułowa:
STARTING LEVEL - poziom, z którego gra się rozpoczyna;
RANKING LEVEL - poziom, na którym gra została ukończona;
LAST SCORE - ostatni wynik;
HIGH SCORE - najlepszy osiągnięty wynik;
b) sygnały dźwiękowe:
* szybkie "pikanie" - obiekt nieprzyjaciela w celowniku;
* wolne "pikanie" - pilot w zasięgu lotu statku;
* trzy następujące po sobie sygnały - zezwolenie na powrót do bazy;
c) komunikaty:
PILOT IN RANGE - pilot w zasięgu;
PILOT TOO FAR - pilot za daleko;
ALIEN - obcy czyli ycbo;
PILOT KILLED - pilot zginął;
MOTHER SHIP - możliwość powrotu do statku-bazy;
NOW LANDING - lądowanie;
AIRLOCK OPENED - śluza otwarta;
AIRLOCK CLOSED - śluza zamknięta;
ENGINES OFF - energia wyłączona;
SHIP OFF SCOPE - obserwacja;
d) przyrządy kontrolne (zaczynając od lewej strony ekranu w dół):
* miejsce pojawiania się komunikatów (lewy górny róg ekranu);
* kompas (góra środek ekranu);
* bieżący wynik (prawy górny róg);
* celownik na przedniej szybie statku (środek ekranu);
* wskaźnik odległości obiektu (środek ekranu);
* wskaźnik wysokości lotu - od 1 do 5 (lewy dolny róg);
* wskaźnik prędkości - od 1 do 5 (lewy dolny róg);
* wskaźnik położenia względem horyzontu - AH (dół środek ekranu);
* wskaźnik wysokości nad poziomem morza - A (dół środek ekranu);

6

5 ◀

* radar (dół środek ekranu);
* zapas energii – E (dół środek ekranu);
* radar położenia pilota - LR (dół środek ekranu);
* kontrolka wskazująca na obecność pilota (prawy dolny róg);
* kontrolka sygnalizująca zezwolenie na powrót do statku-bazy (prawy dolny róg);
* kontrolka sygnalizująca otwarcie śluzy (prawy dolny róg);
* wskaźnik odległości pilota od statku - R, jeżeli R jest większe od 2 to pilot znajduje się poza zasięgiem (prawy dolny róg);
* liczba zniszczonych baz nieprzyjaciela - E (prawy dolny róg);
* liczba pilotów do zabrania w danym etapie - P (prawy dolny róg).

Dodatkowym ułatwieniem w zabawie jest wzrost ilości energii po każdorazowym zabraniu znalezionego pilota z powierzchni planety ELAN. Punktacja praktycznie nie odgrywa tu żadnej roli, bo przy pewnej wprawie jest to gra na długie godziny i - co stanowi jej niewątpliwie największą zaletę - nie do znudzenia. Po prostu fajna zabawa.



The Eidolon

Autor: nieznany
Producent: Lucasfilm Ltd
Rok produkcji: 1985
Rodzaj: gra przygodowa
Ocena: 5
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Wszystko zaczęło się ponad 100 lat temu, w wiktoriańskiej rezydencji doktora Josefa Vincenta Agona. Człowiek ten był najwybitniejszym znawcą tajemnic ludzkiego umysłu. Wszystko do czego doszedł robiąc doświadczenia na zwierzętach, a później ludziach, spisał na kartkach pamiętnika. Niestety, kiedy już miał ogłosić swoje rewelacyjne wyniki badań światu - zniknął nie pozostawiwszy po sobie żadnego śladu.

Jego wielki dom powoli zarósł zielskiem i tylko od czasu do czasu ptaki zatrzymywały się tam przed odlotem do ciepłych krajów. Mijały lata i ludzie zapomnieli o doktorze Agonie. Ale był ktoś, kto pamiętał czym zajmował się Agon. Był to jego siostrzeniec Atar. Od czasu śmierci wuja bezustannie myślał o kontynuowaniu doświadczeń na ludzkim umyśle. Pomimo swoich pięciu lat w dniu zgonu ekscentrycznego naukowca poprzysiągł, że odnajdzie notes z jego zapiskami. Dziś są osiemnaste urodziny Atara. To dzień, który wyznaczył sobie na wejście do pracowni Agona.

Już w drzwiach zaskoczyła chłopca dziwna poświata unosząca się ponad meblami. Krok po kroku posuwał się w głąb pokoju w kierunku biurka. Będąc w odległości około dwóch metrów od niego natknął się na skomplikowaną maszynerię z napisem Eidolon. Nie wiedząc do czego służy ominął ją bokiem i zajrzał do pierwszej szuflady sekretarzyka. Tam ujrzał manuskrypt - czyżby to było to, czego szuka?

Zapalił świecę i zaczął czytać:

29 kwietnia 1822 roku - nareszcie udało mi się uruchomić Eidolon. Nad tym aparatem, przeznaczonym do badań ludzkiego umysłu, pracowałem już od dziesięciu lat. Dziś po raz pierwszy wybrałem się w podróż po zakamarkach mózgu. Mając pełen zapas energii wcisnąłem klawisz START i znalazłem się w posępnej pieczarze pełnej zakamarków. Obok mnie przelatywały tajemnicze kule w rozmaitych kolorach (niebieskie, czerwone, złote i zielone). Być może to moje myśli. Nagle spotkałem się oko w oko z trolem. Tak się przestraszyłem, że nawet nie wiem jak wróciłem do laboratorium.

30 kwietnia 1822 - to wspaniałe przeżycie. Doszedłem do wniosku, że mieszkańcy tego świata żywią się energią Eidolon. Tak mi się przynajmniej wydaje, czerpią siłę z moich szarych komórek. Dzieje się tak zawsze po dotknięciu przez nich aparatu - tracę wtedy energię i odnajduję się w pracowni.

7 maja 1822 - stwierdziłem, że kolorowe kule to nośniki energii. Zacząłem badać ich strukturę. Najbardziej niebezpieczne są czerwone. W przypadku zetknięcia się takiej kuli z Eidolon maleje jego zapas energii. Jeżeli natomiast uda mi się odrzucić ją w kierunku któregoś z mieszkańców labiryntu, traci on siły. Jest to efekt krótkotrwały. Monstrum po jakimś czasie odzyskuje moc i ponownie rzuca się na aparat. Zauważyłem również, że złote kule powodują wzrost energii Eidolon. Trzeba tylko je schwytać. Najdziwniejsze są zielone. Zmieniają cechy fizyczne potworów. Jest to jednak niebezpieczne. Nigdy nie wiadomo, czy nowopowstałe monstrum nie będzie bardziej groźne niż poprzednie.

Rzeczą najbardziej dla mnie niezrozumiałą jest właściwość kul niebieskich. Po pierwsze zmieniają upływ czasu (w przypadku złapania), po drugie zaś działają paraliżująco na potwory (po trafieniu). Efekt ten nie trwa długo, ale jest niezwykle cenny w chwili zagrożenia Eidolon. Mam już trochę doświadczenia w podróżach. Nawet głowa po powrocie mniej mnie boli. Myślę bez przerwy nad problemem, jak zwiększyć energię aparatu, aby móc podróżować przez dłuższy czas. Mam nawet pomysł. Wydaje mi się, że schwytanie kuli poza czerwoną zwiększa moc urządzenia. Koniecznie muszę to sprawdzić. Wiem już, że rzuty kulami są wysoce energochłonne.

24 maja 1822 - odkryłem jeszcze jednego mieszkańca mózgu. Kiedy rzuciłem w jego kierunku zieloną kulą to zamienił się w jarzący klejnot w tym kolorze. Zabrałem go do Eidolon. W laboratorium być może dowiem się do czego służy.

29 maja 1822 - oto nowa niespodzianka. Dziś dojechałem do posągu smoka. Próby dotknięcia go skończyły się fiaskiem. Chroni ten pomnik błyskająca na czerwono bariera. Na razie nie umiem tego ominąć.

30 maja 1822 - wiem jak złapać czerwoną kulę. Trzeba rzucić w nią drugą czerwoną kulą. Po takim zabiegu zmienia ona swój kolor na złoty i można ją bez obaw zabrać. Kule o takich samych parametrach mocy łączą się ze sobą, przy czym większa energia zawsze pochłania mniejszą. Udało mi się zebrać jeszcze klejnoty w kolorze czerwonym i niebieskim. Chyba już wiem do czego służą. Dziś, gdy ponownie zbliżyłem się do chroniącej smoka czerwonej bariery, razem z nią zniknął klejnot w tym kolorze. Po tym zdarzeniu potwór ożył, a jego atak pozbawił Eidolon energii. Było to tak niespodziewane, że nie wykonałem żadnego ruchu w celu obrony. Znalazłem się w pracowni bez znaku życia. Gdyby nie służba byłoby już po mnie.

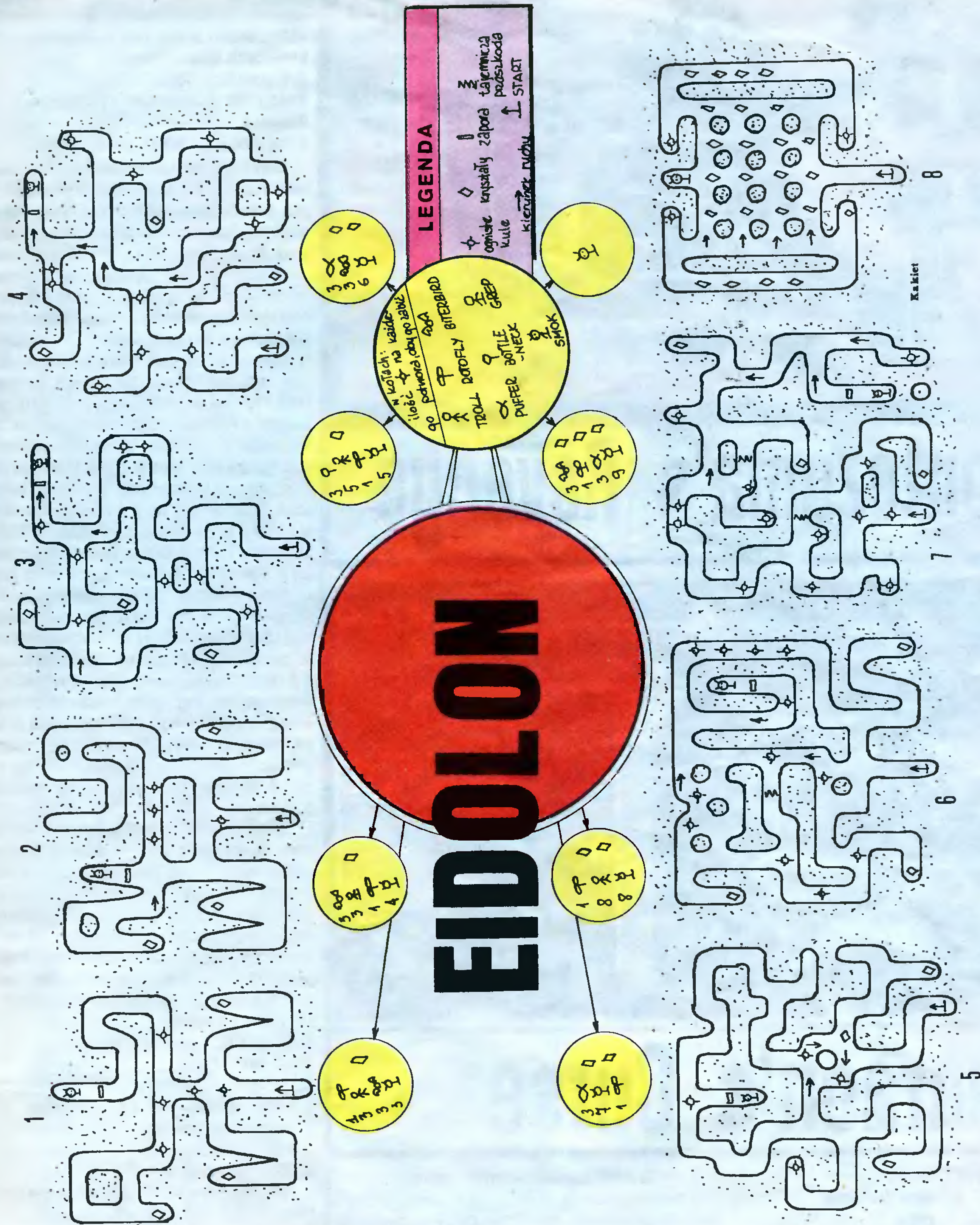
1 czerwca 1822 - wymyśliłem taktykę walki ze smokiem. Po prostu rzucałem wszystkimi kulami w różnych kombinacjach. Sam nie wiem, która z kul zabiła monstrum. Po jego śmierci Eidolon przeniósł mnie jeszcze głębiej. Chyba dotarłem do pokładów podświadomości.

7 czerwca 1822 - zauważyłem, że ten obszar mózgu jest jeszcze bardziej skomplikowany niż poprzedni. Wysunąłem tezę, że świat, który eksploruję składa się z wielu poziomów. Są one coraz bardziej skomplikowane im głębiej się posuwam. Na straży wejścia do każdego obszaru stoi smok. Nie ma dwóch identycznych smoków. Każdy z nich ma swój słaby punkt i po jego odkryciu ginie. Podejrzewam, że liczba poziomów mózgu przed dotarciem do jego prawdziwego środka wyniesie siedem.

1 lipca 1822 - po ostatniej wizycie długo chorowałem. Wykorzystałem ten czas na remont Eidolon. Należało jej się to. Leżąc w malignie wydawało mi się, że przeszedłem siódmy poziom. To, co ujrzałem było straszne. Do tej pory trzęsę się na widok wielogłowej bestii, którą zobaczyłem. Ale jestem naukowcem. Wydaje mi się, że tym razem dotrę do tajemnicy, której tak zazdrośnie strzegą smoki. Pomimo faktu, że coraz trudniejsze są dla mnie powroty do laboratorium, wsiadam do Eidolon. Gdybym nie wrócił zostawiam pamiętnik. Mam nadzieję, że odnajdzie go Atar. To takie mądre dziecko.

Korzystanie z klawiatury:
START lub FIRE - rozpoczęcie gry;
SPACE BAR - chwytanie kul i klejnotów energii po uprzednim objęciu ich ramką na ekranie;
KLAWISZ P - zatrzymanie i uruchomienie gry;
KLAWISZE 1, 2, 3, 4 - wybór koloru kuli do rzutu;

▶ 7



6

JOYSTICK - poruszanie Eidolon zgodnie z ogólnymi zasadami;
FIRE - rzuty kulami;

Bariera broniąca dostępu do smoka znika automatycznie w przypadku posiadania odpowiedniego klejnotu. W przeciwnym razie rozbłyska kolorem klejnotu, którego trzeba użyć do przejścia.

Opis planszy gry (deska rozdzielcza Eidolon zaczynając od lewej strony):
a) wskaźnik zbliżania się do smoka (od C do H);
b) wskaźnik ilości posiadanej energii (od - do +);
c) stoper pokazujący czas aktualnie upływającej minuty;
d) licznik czasu pozostałego do przebudzenia smoka w minutach (max 7);
e) wskaźnik numeru aktualnego poziomu gry (max 7);
f) cztery wskaźniki kul energii; wskaźnik błyskający pokazuje, który kolor został wybrany;
g) wskaźnik liczby klejnotów - pokazuje, które z nich zostały już zebrane przez gracza;
h) cztery wskaźniki kierunku umieszczone wokół stopera - wskazują właściwy kierunek poruszania się Eidolon.

Mieszkańcy tajemniczego świata podświadomości umysłu ludzkiego:
a) ptak Puffer - łapie kule energii i odrzuca je;
b) mucha Rotofly - niegroźna, ale natrętna;
c) ptak Biter - fałszywy, atakuje bez ostrzeżenia;
d) goblin Grep - bardzo czujny; kiedy coś go przestraszy, potrafi być nieobliczalny;
e) gnom Bottleneck - niebezpieczny przeciwnik, trudny do ominięcia.

Na każdym poziomie znajdują się po trzy monstra. Każde z nich broni innego klejnotu. Aby uzyskać więcej punktów można spróbować wziąć klejnot przed zabiciem potwora. Należy postarać się zebrać wszystkie klejnoty przed obudzeniem się smoka.



Montezuma's Revenge

Autor: Robert Jaeger i Mark Sunshine
Producent: Utopia Software
Rok produkcji: 1983
Rodzaj: gra przygodowo-zręcznościowa
Ocena: 5
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Kiedy w 1503 roku Montezuma II stanął na czele państwa Azteków nikt z jego poddanych nie wiedział co to głód, wojna, choroby i tułaczka. Kraj "płynął mlekiem i miodem" - jego mieszkańcy byli szczęśliwi, a złoto leżało na ulicach. Montezuma rządził mądrze i sprawiedliwie, a skarbiec zapełniał się drogocennymi, szlachetnymi mineralami. Tak było aż do momentu przybycia statków okrutnego konkwistadora hiszpańskiego Fernando Corteza, który zapragnął posiąść bogactwo Azteków. Wykorzystał on międzyplemienne konflikty wśród Indian, zajął stolicę Tenochtitlan i uwięził Montezumę. Władca Azteków okazał się bardziej przebiegły niż sądzili Hiszpanie i żadnemu z najeźdźców nie udało się odnaleźć wejścia do grobowca z największymi skarbami Indian. Dopiero wiele, wiele lat później Mały Pedro stanął przed olbrzymią szansą zdobycia legendarnych kosztowności. Droga do nich nie jest jednak usłana różami. Montezuma przed śmiercią rzucił klątwę na każdego, kto przekroczy bramy świętego miejsca. Na poszukiwaczy przygód czekają: buchające ogniem zemsty pieczary, ruchome chodniki, znikające pochylnie i zapadnie, płonące liny, mroczne korytarze, ślepe zaułki. Dodatkowym utrudnieniem dla Pedra są nieustannie przewalające się czaszki Azteków zamordowanych przez hiszpańskich najeźdźców, olbrzymie pająki i jadowite węże. Jeżeli bohater zbyt długo zwleka z opuszczeniem kolejnej komnaty narażony jest na atak krwiożerczego nietoperza - ducha Montezumy. Na szczęście budowniczowie grobowca pozostawili w nim pomocne w wędrówce miecze (do walki z czaszkami), maczugi (paraliżujące przeciwników), klucze (otwierające zamknięte drzwi) i pochodnie rozświetlające mroczne korytarze. Gdy Pedro dotrze do komnaty z tupiącym posągiem Montezumy (uważaj - podskocz, gdy tupnie) wydaje się, że to koniec przygody. Tymczasem... po wejściu do niej należy środkowym korytarzem udać się do okienka z wynikiem gry, ustawić na jego dolnej krawędzi i spróbować dostać się do skarbca (joystick w dół i w prawo). Teraz droga do pozostałych skarbów Azteków stoi otworem (należy pamiętać o uzupełnianiu zasobów magazynu kosztowności).

Korzystanie z klawiatury:
START lub FIRE - rozpoczęcie gry;
SPACE BAR - chwilowe zatrzymanie gry;
JOYSTICK:
a) w lewo, w prawo - ruch w tych kierunkach;
b) w górę - wspinanie się;
c) w dół - schodzenie;
d) FIRE - podskok do góry;
e) FIRE połączone z ruchem ukośnie w górę w lewo, w prawo - skok w tych kierunkach.

Opis planszy gry:
a) lewy górny róg - zdobyte przedmioty;
b) prawy górny róg - liczba zdobytych punktów.

Punktacja:
a) zdobycie paczki ze skarbem - 1000 pkt.;
b) zdobycie przedmiotu (miecza, maczugi, klucza, pochodni itp.) - 50 pkt.;
c) otworzenie drzwi - 300 pkt.

Grę rozpoczyna się z pięcioma "istnieniami". Za każde 10000 pkt. otrzymuje się premię w postaci "dodatkowego" Pedra. Kolor klucza musi odpowiadać kolorowi drzwi - w przeciwnym wypadku nie uda się ich otworzyć. Montezuma's Revenge (Zemsta Montezumy) to bardzo atrakcyjna zabawa dla jednej osoby.



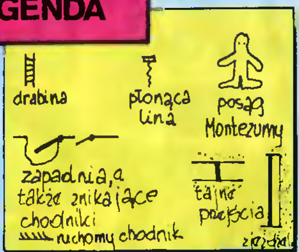
Pharaon's Curse

Autor: Steve Coleman
Producent: Synapse Software
Rok produkcji: 1983
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena:4
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Faraonowie to władcy, którzy rządzili wiele wieków temu w Egipcie. W przypadku śmierci faraona jego ciało było balsamowane i zamykane w olbrzymim grobowcu w kształcie piramidy. Razem ze zwłokami chowano złoto, dzieła sztuki, brylanty i szlachetne kamienie. Do dziś krążą legendy o ukrytych skarbach dawnych królów Egiptu. Pewnego dnia już w wieku XX, gdzieś na Saharze podczas burzy piaskowej o niespotykanej sile, wyłonił się z "morza piasku i żwiru" tajemniczy obiekt kształtem przypominający miejsce spoczynku mumii faraonów. Po przeprowadzeniu prac archeologicznych okazało się, że był on przez trzydzieści wieków nietknięty przez nikogo. Do czasu odkrycia piramida istniała w legendzie i nieliczni tylko twierdzili, że kiedyś świat o niej usłyszy. Krążyły wprawdzie pogłoski o bogactwach, jakię spoczywają w jej salach i kryptach, a wielu śmiałków próbowało ją odnaleźć - zdobyć skarby i sławę, ale niestety słuch o nich zaginął. Po dokonanym odkryciu stwierdzono, że we wnętrzu grobowca spoczywa faraon Synistops. Należał on do ostatniej, szesnastej dynastii władców, jednej z najbogatszych w dziejach Wielkiego Egiptu. Przed śmiercią rzucił klątwę na każdego, kto ośmieliłby się wtargnąć do krypty, w której będzie spoczywał. Myślał, że nikt nie znajdzie w sobie tyle odwagi, by sięgnąć po

11

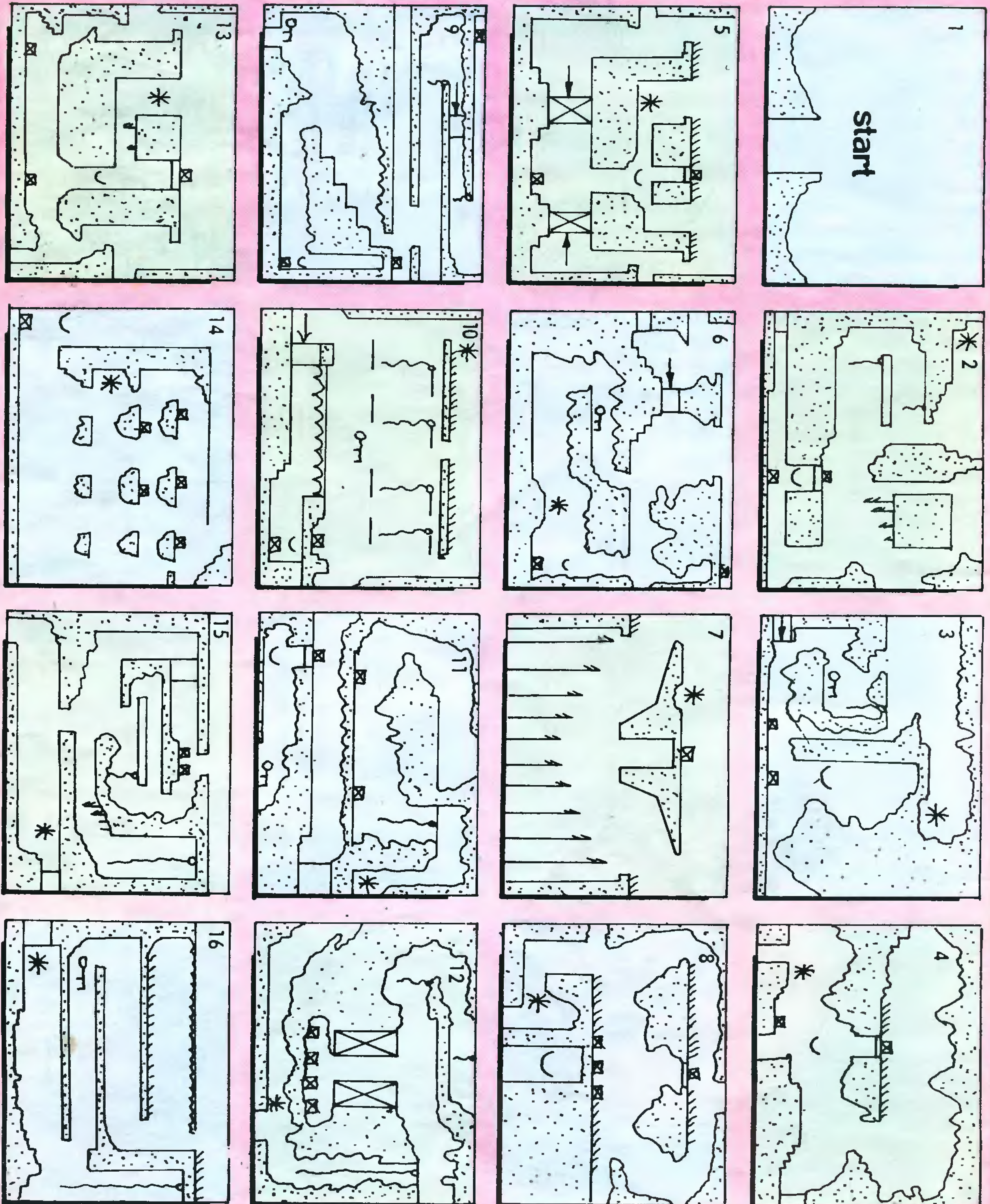
MONTEZUMA revenge



KAKIET

PHARAONS CURSE

KAKIET



LEGENDA

mordercy, skarby,
przykra chodnik, winda,
lina, niespodzianka, przejścia, kolce (ruchome),
klucz, drzwi otwierane kluczem,

skarby pochowane razem z nim. Mógł tak twierdzić, ponieważ był jednym z kapłanów, którzy posiedli tajemnicę dotarcia do duchów przodków. Właśnie oni zostali postawieni na straży bogactw złożonych razem z ciałem strasznego faraona. Nie wolno zapominać też o samej mumii Synistopsa, która miała paraliżować śmiałków próbujących przebrnąć przez podziemne korytarze piramidy. Odkrywcy tajemnicy byli doskonale zorientowani w legendzie, która otaczała grobowiec i postać jednego z ostatnich faraonów. Nawet wśród uczestników ekspedycji nie było chętnych, którzy chcieliby podjąć ryzyko spotkania się ze śmiercią. Lecz los okazał się łaskawy dla badaczy tajemnic. Oto znalazł się odważny.

"Speedy Joe" już trzeci rok żył opętany myślą o zdobyciu bogactw faraona. Najpierw przez wiele miesięcy szukał ruin, a teraz stanął przed wejściem do grobowca. Na pewno jest twardszy i sprytniejszy niż przeciwnicy, ale czy podoła wyzwaniu? To okaże się, jeżeli weźmiesz joystick do ręki i uruchomisz program Pharaon's Curse.

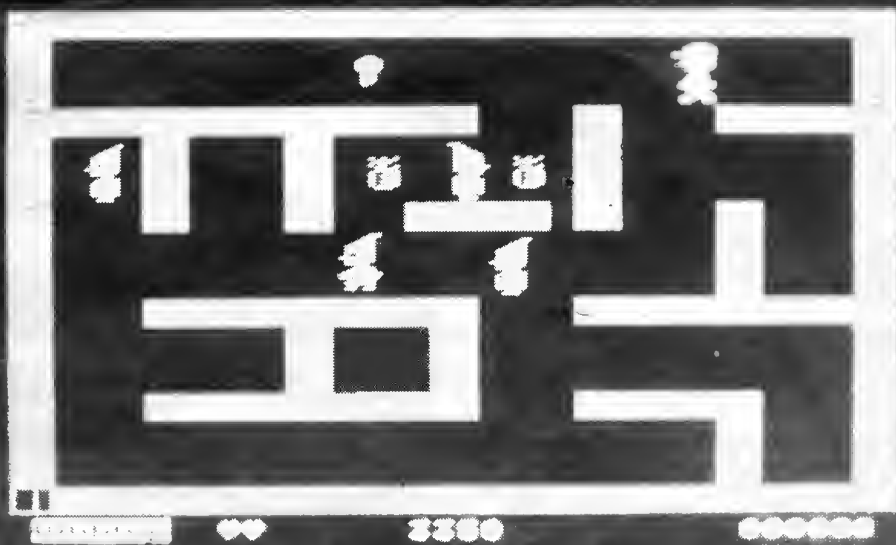
Zadaniem gracza jest zdobycie wszystkich szesnastu skarbów i uratowanie życia. Po zejściu do pierwszej sali słychać kroki. To duch faraona i mumia idą przez krypty grobowca strzegąc jego skarbów. Trzeba na nie uważać, ponieważ dysponują bronią palną, z której strzelają na prawo i lewo. Gracz wyposażony jest w specjalny dezintegrator, może czasowo dematerializować przeciwników. Podczas wędrówki po salach grobowca można znaleźć klucze potrzebne do otwierania ukrytych drzwi, czasem pojawi się korona (zabranie jej daje premię w postaci dodatkowego "istnienia") lub strzała (zetknięcie z nią to strata jednego "istnienia"), a czasem nadleci skrzydlaty mściciel i uniesie w dalekie otchłanie budowli. Nie wyrządzi przy tym nikomu żadnej krzywdy (może uratować z opresji lub przeszkodzić w realizacji sprytnego planu).

W trakcie gry należy szczególnie uważać na otwierające się od czasu do czasu pułapki. Spotkanie z nimi grozi utratą życia. Za odnalezienie skarbu otrzymuje się dodatkowe "istnienie" (grę rozpoczyna się z jednym życiem i od poziomu zerowego). Istnieje możliwość startu z wyższego pułapu. W takim wypadku należy wpisać tajemnicze słowo - hasło, którym Synistops zabezpieczył wejście do grobowca (trzy litery tego wyrazu pozwolą rozpocząć zabawę od pierwszego poziomu, sześć od drugiego, a dziewięć od trzeciego). Faraon zbudował swój grobowiec bardzo mądrze, tak aby przeciwstawić się najgenialniejszym rabusiom, a czy ty okażesz się sprytniejszy?

Korzystanie z klawiatury:
START lub FIRE - rozpoczęcie gry od poziomu zerowego;
JOYSTICK - kontrola ruchów gracza: w lewo i prawo (ruch w tym kierunku); w górę (wspinanie się lub podskok); na ukos w górę w lewo lub prawo (skok w tym kierunku);
FIRE + JOYSTICK - w lewo i prawo (strzelanie w tym kierunku).

Opis planszy gry (od lewej strony górnej części ekranu):
a) szesnaście znaków symbolizuje skarby znajdujące się we wnętrzu grobowca, w przypadku odnalezienia jednego z nich symbol znika;
b) symbole określające liczbę "istnień" do dyspozycji gracza;
c) liczba zdobytych dotychczas punktów.

Punktacja:
a) za zdobycie skarbu - 200 pkt.;
b) za znalezienie klucza - 100 pkt.;
c) za unieszkodliwienie ducha faraona - 15 pkt.;
d) za unieszkodliwienie mumii - 10 pkt.



Abracadabra

Autor: nieznany
Producent: TG Software
Rok produkcji: 1984
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 4
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Abracadabra - to magiczne słowo od wieków budziło kontrowersje, prowadząc nawet tych, którzy go używali na stos. Jego kabalistyczne znaczenie miało wyrażać nieskończoność. Na szczęście czasy inkwizycji już dawno minęły. Bez obaw można usiąść przy swoim domowym komputerze i pobawić się czarami. Zwłaszcza, że sam komputer stanowi wielką tajemnicę nie dla wszystkich zrozumiałą.

A było to tak. Pewnego dnia Merlin, mag wszechczasów, wpadł przypadkowo w pułapkę zastawioną przez złego czarodzieja Gorgula. Zaskoczenie było tak wielkie, że mędrzec nie zdążył zareagować rzuceniem uroku, który zniwelowałby działanie trucizny podanej w ambrozji (był to ulubiony napój Merlina) przez piękną zjawę Vivien. Ta ostatnia to oczywyiście wytwór wyobraźni czarodzieja poddanej działaniu sił tajemnych, które otumaniły jego umysł. W rzeczywistości pod powłoką Vivien ukrył się okrutny Gorgul. Proszek, którego użył on do zmylenia czujności dobrego ducha w ciele Merlina, uzyskał podczas odparowywania alkahestu czyli uniwersalnego rozpuszczalnika. Po jego wypiciu ciało ulega deformacji i powoli zanika, zamieniając się w parę. Podobnie stało się z mądrym czarodziejem. Ocknął się on po tym doświadczeniu dopiero, kiedy przenikał przez kolejne warstwy ziemi. Zatrzymały go grube mury podziemnych lochów królestwa Gorgulandu. Przed całkowitą zagładą uchroniła go wrodzona przytomność umysłu. Kiedy tylko zorientował się w niebezpieczeństwie, natychmiast przywołał całą swoją moc i przybrał ponownie powłokę cielesną. Powrót do świata żywych wcale nie był przyjemny. Na dodatek wszędzie wokół niego było pełno potworów i monstrów, które stanowiły bardzo przekonywujący dowód złożoności sytuacji, w jakiej się znalazł. Jedyną pociechą było to, że na obronę miał do dyspozycji zapas czarów generujących środki do likwidacji koszmarów. Postanowił zbadać lochy. Jako zaprawiony w bojach czarodziej Merlin wiedział, że podstawowym warunkiem wyjścia na powierzchnię jest odnalezienie klucza, a następnie drzwi, do których będzie on pasował. Tę prostą prawdę wpoiła mu do głowy jeszcze jego matka w czasie beztroskich lat dzieciństwa. Pewnym utrudnieniem w realizacji wymyślonego planu były zmieniające co chwila swoje położenie ruchome ściany korytarzy. Samo zetknięcie z nimi nie było jednak groźne. Przy okazji czarodziej postanowił jeszcze zabrać kilka bezcennych klejnotów, które Gorgul ukradł dobrym wróżkom. Pamiętał bowiem ile sił musiał włożyć w uspokojenie biednych kobiet po stracie kosztowności.

Im bardziej zbliżał się do powierzchni tym więcej zamków był zmuszony otwierać. Na dodatek coraz większym problemem stawało się odszukanie tajemnego przejścia na poziom wyżej. Nie dość tego, zaczynało brakować mu również czasu na zlokalizowanie wszystkich drzwi. W samą jednak porę ukazał się błękit nieba i wszystko skończyło się szczęśliwie. Po powrocie Merlin wyprawił wielką ucztę. I ja tam byłom, miód i wino piłem.

Korzystanie z klawiatury:
START - rozpoczęcie gry;
SELECT - wybór liczby graczy (max. dwóch);
OPTION - wybór poziomu trudności gry (max. cztery);
SPACE BAR - chwilowe zatrzymanie i uruchomienie gry;
JOYSTICK - sterowanie Merlinem według ogólnie przyjętych zasad;
FIRE - generowanie czarów likwidujących potwory zamieszkałe w labiryncie.

Opis planszy gry (dół ekranu od lewej strony):
a) poziom gry;
b) liczba zdobytych punktów przez gracza numer jeden;
c) liczba "istnień" Merlina do dyspozycji gracza (serduszka);
d) licznik czasu pozostałego do końca gry na danym poziomie i jednocześnie premia w przypadku przejścia przed wyzerowaniem licznika na następny poziom;
e) liczba zdobytych punktów przez gracza numer dwa.

Punktacja:
a) likwidacja dowolnego potwora - 50 pkt.;
b) dopasowanie znalezionego klucza do odpowiadającego mu zamka - 50 pkt.;
c) przejście na następny poziom ze skarbem - liczba punktów na liczniku czasu razy dwa;
d) przejście na następny poziom bez skarbu - liczba punktów na liczniku czasu razy jeden.



Captain Cosmo

Autor: Greg Omi
Producent: Nexa Corporation
Rok produkcji: 1982
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 1
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Ziemia - koniec XXI wieku. W jednym z ogrodów zoologicznych wydarzyła się okropna historia. Z klatki wydostały się pierzaste balonowce pochodzące z jednej z planet gwiazdozbioru Kasjopeji. Te małe, wyglądające bardzo poczciwie stworki, są bardzo niebezpieczne - wytwarzają wokół siebie mgiełkę składającą się z wysoce toksycznych gazów. Człowiek, w zetknięciu z nimi umiera. Jeżeli zbyt dużo trucizny dostanie się do atmosfery, może to raz na zawsze skazić powietrze i uczynić Ziemię - planetę ludzi - niezdatną do życia. W ZOO balonowce znajdowały się w specjalnych klatkach, w których stworzono im odpowiednie warunki do życia, identyczne jak na ich macierzystej planecie. Wytwarzanie przez te zwierzęta specjalnej, trującej mgiełki spowodowane jest koniecznością dezintegracji atmosfery ziemskiej (giną po zetknięciu się z tlenem). W klatkach balonowce zachowywały się bardzo spokojnie i nie stanowiły zagrożenia dla ludzi. Po ucieczce teren ZOO został zamknięty specjalnym kloszem ciśnieniowo-termicznym.

Taki stan jednak nie może trwać długo. Sprowadzono na miejsce zdarzenia galaktycznego człowieka do zadań specjalnych - Kapitana Cosmo. Wyposażony w specjalny strój ochronny zmniejszający działanie toksycznych mieszanin i preparat symulujący warunki planety balonowców, musi unieszkodliwić zwierzęta (obezwładniając na chwilę), a następnie umieścić we właściwych klatkach. Złapany w ten sposób balonowiec zmienia barwę, a po znalezieniu się w swej klatce odzyskuje przytomność i zaczyna normalnie funkcjonować. Za każdego schwytanego stworka Kapitan Cosmo otrzymuje punkty do klasyfikacji najlepszych galaktycznych specjalistów do zadań specjalnych.

Korzystanie z klawiatury:
START - rozpoczęcie gry;
SELECT - wybór liczby graczy (od 1 do 4);
OPTION - wybór poziomu gry (od 1 do 99);
JOYSTICK - sterowanie Kapitanem Cosmo (zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami);
FIRE - uruchamianie rozpylacza płynu obezwładniającego.

Opis planszy gry:
a) przed rozpoczęciem gry: środkowe okienko - bieżący poziom gry, prawe okienko - numer gracza;
b) w czasie gry: lewe okienko - bieżcy wynik gracza, środkowe okienko - najlepszy dotychczasowy wynik, prawe okienko - liczba "istnień" do dyspozycji gracza.
Punktacja:
a) schwytanie balonowca - 5 pkt.;
b) za każdego zamkniętego balonowca w klatce na koniec rundy - 50 pkt.



Kissin Kousins

Autor: nieznany
Producent: English Software
Rok produkcji: nieznany
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 4
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Większość gier arkadowych bazuje na takich cechach ludzi jak chęć wygrania, ambicja, wola walki. W przypadku Kissin Kousins autorzy doprowadzają każdego, kto kiedykolwiek zetknął się z tą grą do rozpaczy i szaleństwa. Tu po prostu nie sposób wygrać. To oczywiście przesada, bo na pewno znalazł się ktoś, kto doszedł do końca (w totolotka też ludzie wygrywają). Ale do rzeczy, przepraszam - do Kissin Kousins. Jest to gra zręcznościowa wymagająca wyjątkowego refleksu i szczęścia. Niedosiężnym celem zabawy jest przyjście z pomocą dziewczynie, która jej oczekuje. Droga do niej niestety daleka i niebezpieczna. Aby w ogóle gdziekolwiek dotrzeć proponuję wcześniej "uzbroić się" w wersję gry z 99 istnieniami (jest taka!). W podstawowej wersji mamy do dyspozycji pięciu kuzynów "panienki" i taka ich liczba przeciętnie wystarcza na pokonanie dwóch, w porywach trzech etapów z kilkudziesięciu. Przeciwnikami, z którymi przyjdzie się spotkać są: żarłoczne gąsienice, skaczące kangury, latające nietoperze, trujace grzyby (chyba muchomory), ruszające się krzaki, hydranty, stoły ze znikającym blatem, kosze z ruchomymi klapami. Zetknięcie się z którymś z tych przedmiotów to śmierć. Jedyne zadanie gracza to przeskakiwanie tych przeszkód (łatwo napisać). Od czasu do czasu należy liczyć się także z małą bombą zrzuconą z przypadkiem przelatującego samolotu. Ułatwieniem dla gracza może okazać się możliwość unicestwiania nietoperzy i kangurów za pomocą podręcznego pistoletu. Dodatkowym wrogiem jest uciekający czas - określony dla każdego etapu. Przekroczenie limitu czasu jest równoznaczne ze śmiercią. Myślę, że teraz, kiedy wszystkie niebezpieczeństwa są znane, dotarcie do "zguby" jest sprawą mniej skomplikowaną. Należy tylko pamiętać o tym, że:
* łatwiej jest zastrzelić wrogów jeżeli się podskoczy;
* czasami można zatrzymać się w środku planszy bez narażania życia;
* po zdobyciu każdych dwóch tysięcy punktów otrzymujemy dodatkowe "istnienie" - im szybciej przejdziemy dany etap tym więcej punktów znajdzie się na naszym koncie.

13

12

Kissin Kousins jest bardzo ładnie opracowane pod względem graficznym, a zmaganiom gracza towarzyszy przez cały czas muzyka Rossiniego. Gra przeznaczona jest dla jednej osoby.
Korzystanie z klawiatury:
START lub FIRE (joystick) - uruchomienie gry;
OPTION - zatrzymanie gry;
SELECT = 4 - włączenie lub wyłączenie muzyki;
FIRE - strzał z pistoletu.
Opis planszy gry:
SC - aktualny wynik;
HI SC - aktualny najlepszy wynik;
SCREEN - numer etapu, na którym gracz się znajduje;
LIVES - liczba pozostałych do dyspozycji "istnień".



Archon

Autor: Anne Westfall
Producent: Electronic Arts
Rok produkcji: 1983
Rodzaj: gra typu fantasy
Ocena: 4
Komputor: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Scenariusz gry oparty jest na odwiecznym problemie walki dobra ze złem. Idea ta niejednokrotnie stawała się przyczynkiem do powstania wspaniałych książek jak trylogia J. R. R. Tolkiena "Władca pierścieni" czy powieść Ursuli Le Guin "Czarnoksiężnik z archipelagu". Nic więc dziwnego, że znalazła swoje odzwierciedlenie w programach komputerowych. Plansza gry jest stylizowaną szachownicą, na której po każdej ze stron ustawione są figury - po jednej siły światła i postępu, a po drugiej siły ciemności. Figury te od tej pory określmy mianem ICONS. Każda z nich posiada tajemniczą moc i jest na swój sposób nieprzeciętna. Oto jak wygląda rozmieszczenie ICONS przed rozpoczęciem gry. Siły światła:
VALKYRIE - walkiria ARCHER - łucznik
GOLEM - golem KNIGHT - rycerz
UNICORN - jednorożec KNIGHT - rycerz
OJINNI - demon KNIGHT - rycerz
WIZARO - czarodziej KNIGHT - rycerz
PHOENIX - feniks KNIGHT - rycerz
UNICORN - jednorożec KNIGHT - rycerz
GOLEM - golem KNIGHT - rycerz
VALKYRIE - walkiria ARCHER - łucznik

Kogo przedstawiają te postacie? Walkiria to jedna ze zbrojnych dziewic poruszająca się konno lub na wilku, zwiastująca nadchodzącą śmierć. Golem to monstrum obdarzone nadludzką siłą, ulepione z mułu i gliny, w które tchnięte życie. Jednorożec to zwierzę z długim rogiem wyrastającym na środku czoła i bardzo mocnymi kopytami - wysoce niebezpieczne. Feniks to ptak, który odradza się z popiołów młodszy i silniejszy. Pozostałe postacie są jednoznaczne i nie trzeba ich omawiać. Na przeciwko sił światła ustawione są siły ciemności:
MANICORE - gnom BANSHEE - ptak
GOBLIN - goblin TROLL - trol
GOBLIN - goblin BASILISK - bazyliszek
GOBLIN - goblin SHAPESSHIFTER - duch
GOBLIN - goblin SORCERES - czarownik
GOBLIN - goblin ORAGON - smok
GOBLIN - goblin BASILISK - bazyliszek
GOBLIN - goblin TROLL - trol
MANICORE - gnom BANSHEE - ptak

Podobnie do sił światła postacie te są niezwykłe. Gnom to karzeł, złośliwy duszek gotowy na wszystko. Goblin to zwierzę krwiożercze pod całkowitym panowaniem ciemnych mocy. Trol to garbaty olbrzym zabijający w nocy, po cichu i zdradziecko. Bazyliszek to wielka jaszczurka nie mająca dla nikogo litości. Kiedy znamy już "aktorów" pojedynku przejdźmy do zasad gry. Odbywa się ona na dwóch niezależnych planszach. Pierwsza została już omówiona. Na niej gracze przesuwają swoje figury (ICONS) na jak najdogodniejsze pozycje. W przypadku zetknięcia się z przeciwnikiem na tym samym polu gra przenosi się na drugą planszę (arenę walki). Tam zapadają decydujące rozstrzygnięcia - jeden z walczących ponosi śmierć (wskaźnik jego mocy po prawej lub lewej stronie ekranu spada do zera). Jeżeli wynik jest już znany ta ze stron, która wygrała zdobywa pole. Oodatkowym utrudnieniem dla obydwu uczestników pojedynku jest zmiana kolorów pól szachownicy podczas walki. Są również takie pola, które przez cały czas pozostają białe lub czarne. Siły światła są trudniejsze do pokonania na polach białych, natomiast siły ciemności na polach czarnych. Ponadto występują tak zwane pola mocy (czerwone błyskające punkty). Są to miejsca, na których rany szybciej się goją i nie działają tam rzucone zaklęcia i uroki. Poszczególne ruchy wykonywane są na przemian przez uczestników gry. O tym kto aktualnie ma wykonać ruch decyduje ustawienie ramki z lewej lub prawej strony ekranu. Aby wykonać ruch wybranym ICONS należy najechać ramką za pomocą joysticka na pole, na którym się znajduje i nacisnąć FIRE. Następnie, zależnie od wybranej figury (trzy sposoby poruszania się: po ziemi, w powietrzu i teleportacja), przesunąć ją na upatrzone wcześniej miejsce i ponownie nacisnąć FIRE. Należy pamiętać, że nie można przejść po ziemi przez pola zajęte przez inne figury oraz że monstra latające ograniczone są swoim zasięgiem działania i mogą poruszać się wyłącznie diagonalnie. Jeżeli dojdzie do walki zmienia się plansza gry z szachownicy na arenę. Postaciami kieruje się joystickiem. Naciśnięcie FIRE powoduje uruchomienie broni. Zależnie od jej rodzaju może to być wypuszczenie strzały, ognistej kuli, uderzenie mieczem lub maczugą, bądź zianie ogniem. Rycerze i gobliny aby zadać cios muszą znajdować się w zasięgu przeciwnika. Ptak i feniks atakują otaczając się kulą ognia. W chwili zetknięcia się z nią traci się siły. Pozostali ICONS mogą toczyć walkę z dystansu. Na arenie gracz porusza się w ośmiu kierunkach oraz jest unieruchomiony w przypadku wciśniętego FIRE. Między poszczególnymi atakami następują krótsze lub dłuższe przerwy (zależnie od figury) potrzebne na regenerację sił i ponownego zmagazynowania energii na oddanie kolejnego ciosu. O tym czy to już nastąpiło informuje komputer przez wydanie dźwięku (wysoki ton dla sił światła i niski ton dla sił ciemności). Fakt ten może być przydatny przy planowaniu strategii potyczki. Na arenie bitwy znajdują się nieprzekraczalne zapory, bariery i przeszkody, które jednak przy zmianie barw przybierają kolor tła. W tym momencie stają się niewidzialne i można się po nich przemieszczać. Wspomniane już było o liniach mocy. Spełniają one rolę wskaźnika sił (każda nawet najmniejsza odniesiona rana powoduje jego spadek w dół). Po ukończonej walce, kiedy jedna z linii zniknie całkowicie, zwycięski ICONS powraca na szachownicę, gdzie może leczyć swoje rany. Odbywa się to stosunkowo wolno, chyba że obrażenia gojone są na polach mocy bądź za pomocą uzdrawiających czarów. Te ostatnie mają bardzo duże znaczenie i przemyślane ich użycie może wydatnie przyczynić się do zwycięstwa jednej ze stron. Zaklęcia są domeną dwóch czarodziejów: WIZAROA i SORCERESSA. Każdy z nich ma prawo do użycia po jednym razie wszystkich czarów będących do dyspozycji. Rzucanie ich osłabia maga, co może być zgubne w bezpośredniej potyczce. Wykaz czarów:

a) teleportacja (TELEPORT) - przeniesienie dowolnego ICONS na wybrane pole gry; nie wolno przenosić figur przeciwnika, teleportować postaci znajdujących się na polach mocy ani teleportować dowolnych postaci na te pola, ruszać uwięzionych przez wroga;

b) uzdrowienie (HEAL) - błyskawicznie leczy rany ICONS odniesione na arenie walki; nie wolno leczyć figur znajdujących się na polach mocy;

c) wymiana (EXCHANGE) - pozwala na zamianę miejscami dwóch wybranych ICONS; aby użyć tego zaklęcia należy najechać ramką na wybraną figurę, następnie nacisnąć FIRE i powtórzyć manewr z drugą wybraną figurą. Nie można wykonać tego czaru na uwięzionych nie znajdujących się na polach mocy;

d) przesunięcie w czasie (SHIFT TIME) - powoduje

14

13

zmianę koloru pola na przeciwny (czarny na biały i odwrotnie) oraz przesunięcie cyklu migotania; nie działa na figury uwięzione i znajdujące się na polach mocy;

e) wskrzeszenie (REVIVE) - pozwala na ponowne przywrócenie do gry nieżyjącego już ICONS;

f) uwięzienie (IMPRISON) - nie pozwala na opuszczenie pola figurze, która na tym polu się znajduje, choć nie przeszkadza to jej w podjęciu walki o ile zostanie zaatakowana; uwięzienie jest czasowe, a uwolnienie następuje po zmianie cyklu kolorów; uwięzieni czarodzieje nie mogą rzucać zaklęć;

g) wezwanie żywiołów (SUMMON ELEMENTAL) - pozwala na atak na nieprzyjaciela jednym z czterech żywiołów (ziemia, powietrze, ogień, woda); po wybraniu tego czaru żywioł pojawia się po stronie ekranu tego, który rzucił czar; wtedy można go użyć do ataku na wybranego ICONS; nie wolno kierować żywiołów na puste pola, figury znajdujące się na polach mocy i własne postacie;

h) przerwanie czaru (CEASE CONJURING) - przerywa działanie zaklęć;

Na koniec wymieńmy trzy z wielu możliwych otwarć gry:

a) atak magiczny - myślą przewodnią tego rozpoczęcia jest wyeliminowanie z gry na samym początku najsilniejszych nieprzyjaciół przez rzucenie zaklęć: uwięzienia, teleportacji i odwrócenia czasu;

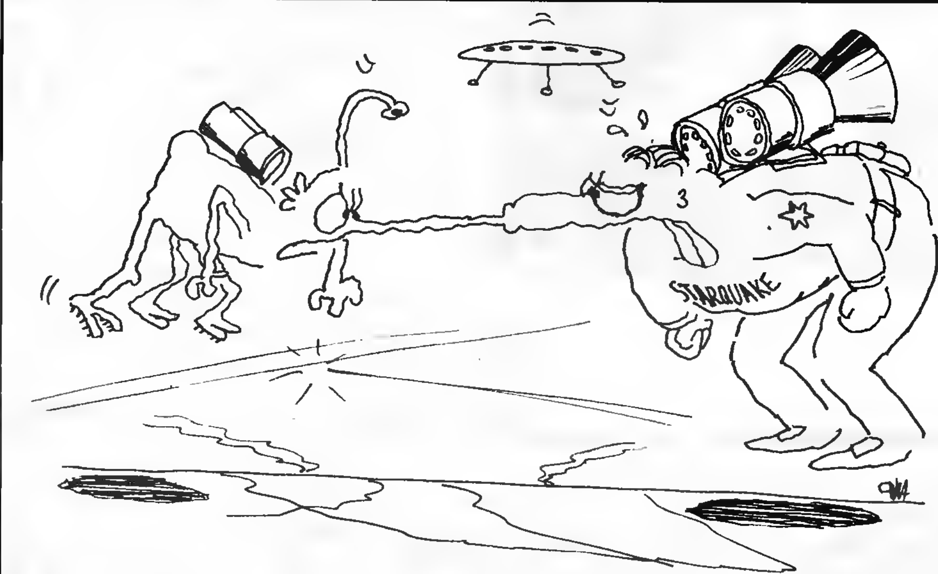
b) otwarcie konserwatywne - przesunięcie ICONS na pola najbardziej korzystne (białe dla sił światła i czarne dla sił ciemności); przemieszczanie to należy rozpoczynać od figur najbardziej narażonych na atak (walkiria i ptak);

c) magiczny skok - przesunięcie lub teleportacja jednego z silniejszych ICONS w centrum pola zajmowanego przez przeciwnika; otwarcie takie jest bardzo niebezpieczne i może być bronią obosieczną.

Korzystanie z klawiatury:

START - rozpoczęcie gry;
OPTION - wybór przeciwnika (TWO PLAYERS - dwóch graczy,
COMPUTER LIGHT - komputer gra białymi, COMPUTER DARK - komputer gra czarnymi;
SELECT - wybór kto ma rozpocząć grę (LIGHT FIRST - zaczynają białe, DARK FIRST - zaczynają czarne);
RESET - powrót do winiety programu;
JOYSTICK - przesuwanie ramki i sterowanie figurami w sposób ogólnie przyjęty;
FIRE - zatwierdzanie decyzji, strzelanie, wywoływanie czarów.

Miejmy nadzieję, że pomimo tak wielu i tak strasznych przeciwników siły światła zwyciężą w tym pojedynku. Gdyby nawet do tego nie doszło i stałoby się odwrotnie, to przecież tylko gra.



Starquake

Autor: Nick Strange i Stephen Crow
Producent: nieznany
Rok produkcji: 1986
Rodzaj: gra przygodowa
Ocena: 5
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Była niedziela, 12 września 2145 roku, gdy co najmniej 9 milionów Amerykanów stało się świadkami przerażającego wydarzenia. Na niewielkiej farmie w pobliżu Groves Mill w stanie Nowy Jork, około 20 mil od wybrzeży Atlantyku, spadł olbrzymi, ziejący ogniem przedmiot. Gdy dobiegli doń zaciekawieni pierwsi mieszkańcy, okazało się, że jest to statek kosmiczny. Na oczach nielicznych jeszcze świadków od środka odśrubowane zostały drzwi i z jego wnętrza poczęły wydostawać się dziwne, czarne, lśniące w słońcu jak mokry igielit monstra. Przerażeni ludzie czekali oniemiali w miejscu. Dziwne postacie ruszyły raźnym krokiem w ich stronę i jedna z nich wykonała błyskawiczny ruch ręką. Zapanowała złowroga cisza. Na ziemi leżały zwęglone ludzkie ciała. Zaalarmowane odziały policji stanowej przystąpiły do likwidacji obcych, jak sądzono przybyłych z planety Neptun. Lecz przybysze okazali się silniejsi. Zastosowane przez nich promienie śmierci spaliły oddziały policyjne na popiół. Ogłoszono alarm dla Gwardii Narodowej. Do ataku przeciwko mieszkańcom Neptuna stanęło osiem pośpiesznie ściągniętych batalionów piechoty. Wtedy przybyły statek kosmiczny przekształcił się w gigantycznych rozmiarów czołg, ziejący na wszystkie strony śmiercionośnym ogniem. W ciągu krótkiego czasu spośród 9 tysięcy żołnierzy zostało przy życiu zaledwie osiemdziesięciu. Potężny czołg z niesamowitą prędkością zaczął zbliżać się do Nowego Jorku. Jego załoga przebrnęła już rzekę Hudson. W chwili gdy dotarła do zachodnich granic Manhattanu doszły wieści o lądowaniu w różnych punktach Ziemi innych statków kosmicznych. Ciemny dym szerzonych przez najeźdźców pożarów rozprzestrzenił się i otoczył Nowy Jork. Tysiące przerażonych mieszkańców miasta rzuciło się w fale East River. Dłużej już nie można było ukryć inwazji. Cały świat dowiedział się o wydarzeniach minionych kilkunastu godzin.

Najeźdźcy z Neptuna mnożą się z każdą chwilą. Wszystkie środki obronne Ziemian stały się bezużyteczne. Pozostała ostatnia nadzieja. Misja specjalna z Jowisza. W kierunku naszej planety, na pokładzie super-statku, wyruszył Starquake - bohater galaktyki. Dysponuje on sterowaną komputerem bronią specjalnej konstrukcji, mogącą zniszczyć najeźdźców. Jest to ostatni, jedyny ratunek dla Ziemian.

Niestety podczas lotu nagle wydarzyła się tragedia. Pojazd Starquake'a przelatując nad Marsem uległ awarii i zaczął spadać. Jego pilot zgodnie z instrukcją na wypadek awarii, wsiadł do kapsuły ratunkowej i uruchomił katapultowanie wszystkich najważniejszych urządzeń pokładowych statku-matki. Wśród nich komputera pokładowego, którego instalację w kapsule można przeprowadzić tylko w czasie postoju. Wszystkie elementy docierają bezpiecznie na ziemię z wyjątkiem najważniejszego. Spadochron głównego bloku komputera nie otworzył się, nie zadziałały hamulce aerodynamiczne i spadając wpadł on do jednego z wielu kraterów. Starquake wyruszył na poszukiwania rozrzuconych po labiryncie fragmentów głównego bloku komputera. Zabrał ze sobą laser na paliwo naturalne i podręczny "latacz", pozwalający mu wznosić się na niewielką wysokość, przez niezbyt długą chwilę. W sercu labiryntu, w specjalnej sali odtworzył schemat budowy poszukiwanego urządzenia. Teraz musi krok po kroku, penetrując korytarze krateru, odnaleźć wszystkie właściwe elementy i umieścić je na schemacie. Czas nagli. Ziemianie czekają na pomoc. Już po kilku pierwszych krokach Starquake odkrył tajemnicze spodki, które pozwalają na przenoszenie się (teleportowanie) w dowolne części labiryntu. Wystarczyło tylko znać kod rozpoznawczy spodka, do którego chce się teleportować i po chwili można było znaleźć się w najdalszym nawet zakątku krateru. W dolnej części korytarzy spotkał jeżdżące wciąż w górę windy, a w różnych miejscach porozmieszczane były puchacze ułatwiające latanie.

W czasie wędrówki bohater zobaczył rozmaite labiryntowe żyjątka. Bliższe spotkania z nimi były nieprzyjemne i często kończyły się utratą życia. Znalazł też rozmaite przedmioty bardzo pomocne w poszukiwaniach: klucze, karty do drzwi, rośliny wzmacniające jego siłę, zasoby energii do laseru. Także wiele innych przedmiotów, które przydały się do odbudowy najważniejszej części komputera bądź do wymiany na potrzebne elementy w specjalnych wymiennikach (piramidach Cheopsa). W labiryncie napotkał trzy rodzaje drzwi: jedne otwiera się używając klucza, inne specjalnej karty, a jeszcze inne - wznosząc się w górę i spadając na nie. Znalezione przedmioty, pasujące do schematu Starquake umieszczał najszybciej jak mógł na właściwym miejscu, ponieważ pojemnik na elementy, który nosił ze sobą miał

15

14

ograniczoną pojemność (do 4 sztuk). Czy sympatyczny przyjaciel z Jowisza uratował Ziemię? Oto jest pytanie.

Korzystanie z klawiatury:

START, HELP, FIRE lub DOWOLNY KLAWISZ NIEPOMOCNICZY - rozpoczęcie gry;

HELP po zakończeniu gry - umieszczanie wyniku na liście najlepszych;

JOYSTICK:

a) w lewo i w prawo - poruszanie Starquake'em;

b) w dół (energicznie) - używanie "latacza";

c) w górę - podnoszenie znalezionych elementów;

FIRE - używanie podręcznego lasera;

Można także używać różnych kombinacji klawiszy do sterowania Starquake'em, np. Z - lewo, X - prawo, S - "latacz", czy też ESC -lewo, 1 - prawo, W - "latacz" itp.

Opis planszy gry (góra ekranu zaczynając od lewej strony):

a) licznik zdobytych punktów;

b) liczba "istnień" Starquake do dyspozycji gracza;

c) w kolumnie od góry:

* wskaźnik energii;
* wskaźnik możliwości wykorzystania "latacza";
* wskaźnik stopnia naładowania podręcznego lasera;

d) zawartość podręcznego magazynku Starquake; kolejność opróżniania: jako pierwszy - pierwszy z prawej.

Punktacja:

Liczba punktów wzrasta proporcjonalnie do czasu przebywania w labryncie, za każdy znaleziony i zainstalowany przedmiot - premia.

Znakomita gra wymagająca nie tylko zręcznej ręki, ale także wyobraźni i zdolności kojarzenia.



The Great American Cross-Country Road Race

Autor: Alex Demeo
Producent: Activision Inc.
Rok produkcji: 1985
Ocena: 5
Rodzaj: gra symulacyjna
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Road Race to bez wątpienia najlepsza symulacja jazdy samochodem, jaka została opracowana na komputer 8-bitowy. Pomysł scenariusza gry jest oryginalny i niepowtarzalny. Gracz ma okazję nie tylko udoskonalić i opanować trudną sztukę jazdy samochodem (konieczność kontrolowania prędkości jazdy, obrotów silnika, zmiana biegów, tankowanie paliwa i kontrola jego ilości w zbiorniku, naprawa na stacjach benzynowych szkód powstałych w wyniku "stłuczek" i wypadków), ale także zapoznać się z geografią pięknego kraju, którym niewątpliwie są Stany Zjednoczone Ameryki Północnej. Dzieje się to przy okazji wyścigu z czasem na jednej z czterech tras jazdy prowadzących z zachodniego wybrzeża USA na wschodnie po piętnastu różnych odcinkach drogowych.

Walka o uzyskanie jak najlepszego rezultatu jest trudna. Na przeszkodzie stoją lotne patrole policji (dbające o zachowanie przez kierowców dozwolonej szybkości jazdy i poruszania się zgodnie z przepisami ruchu drogowego), wzmożony ruch na drogach w godzinach szczytu, zamknięcie niektórych odcinków autostrad z uwagi na roboty drogowe, zmienne warunki atmosferyczne na trasie (śnieg, deszcz, gołoledź, mgła).

Po wczytaniu programu należy nacisnąć klawisz SELECT - ukaże się plansza zatytułowana FINAL STANDINGS. Jest to lista najlepszych wyników uzyskanych na trasie określonej w górnej części tablicy. Razem z planszą pojawi się pytanie: "LOAD OPPOSING FIELD FROM DISK? Y or N" czyli: "Czy chcesz załadować inne pole z dysku? tak lub nie". W wersji magnetofonowej programu pytanie będzie dotyczyć kasety. W przypadku odpowiedzi negatywnej, komputer przejdzie do następnej opcji, zaś w przypadku odpowiedzi twierdzącej, komputer załaduje kolejne pole. Wtedy pojawi się napis: "TYPE 1 THROUGH 8 TO SELECT FIELD", co oznacza: "Naciśnij od 1 do 8 w celu wyboru pola".

Poszczególne pola różnią się między sobą tylko listami uzyskanych wyników czasowych. Jeżeli pole gry zostanie określone poprzez dokonany wybór, na ekranie wyświetli się kolejne pytanie: "DO YOU WANT TO RACE THIS ROUTE? Y or N" czyli: "Czy chcesz jechać tą trasą? tak lub nie". Do wyboru są następujące możliwości podróży: Los Angeles - New York, Seattle - Miami, San Francisco - Washington oraz United States Tour (rajd wokół USA). Gdy decyzja zostanie podjęta, ukaże się napis "START" ENGINE (uruchom silnik). Poprzez naciśnięcie klawisza START uzyska się obraz szkicowej mapy Stanów Zjednoczonych z zaznaczonymi odcinkami drogowymi (trasy różnych wariantów połączeń między poszczególnymi miastami). Kółkiem oznaczone jest miasto, z którego należy wyruszyć, natomiast cel podróży sygnalizuje flaga USA. Migająca strzałka wskazuje najbliższy punkt docelowy (można go zmienić za pomocą joysticka). Przy wyborze trasy powinno się kierować przede wszystkim aktualnymi warunkami (informację tę podaje biegnący napis powyżej mapy). Warunki klimatyczne na dalszych odcinkach zaznaczone są na mapie w sposób ogólnie przyjęty na mapach pogody (poprzez rysunki chmurek, śnieżek, kropli deszczu). U dołu ekranu, w środkowej jego części, znajduje się TIMER, który informuje o czasie niezbędnym na pokonanie danego etapu rajdu oraz MILES czyli licznik mil do przejechania danego odcinka. Dokonując wyboru trasy trzeba mieć na względzie fakt, że aby dostać się na listę rankingową należy wybierać jak najkrótszą drogę, ale o optymalnych warunkach. W górnej części ekranu znajduje się informacja na temat z jakiego (FROM) do jakiego (TO) miasta prowadzi wybrany odcinek autostrady. Dobrze jest ustawić tak godzinę startu rajdu, aby rozpoczął się on w godzinach nocnych, kiedy na najbardziej zatłoczonych drogach robi się o wiele luźniej. W tym celu trzeba posłużyć się klawiszem OPTION (zmienia położenie wskazówek zegara po lewej stronie ekranu). Wyboru czasu startu można dokonać tylko przed wyruszeniem w drogę. Po wykonaniu opisanych czynności naciśnięcie FIRE spowoduje wrzucenie pierwszego biegu i rozpoczęcie jazdy. Sterowanie samochodem odbywa się za pomocą drążka joysticka (spełnia funkcję kierownicy i dźwigni zmiany biegów) oraz przycisku FIRE (spełnia rolę pedału gazu).

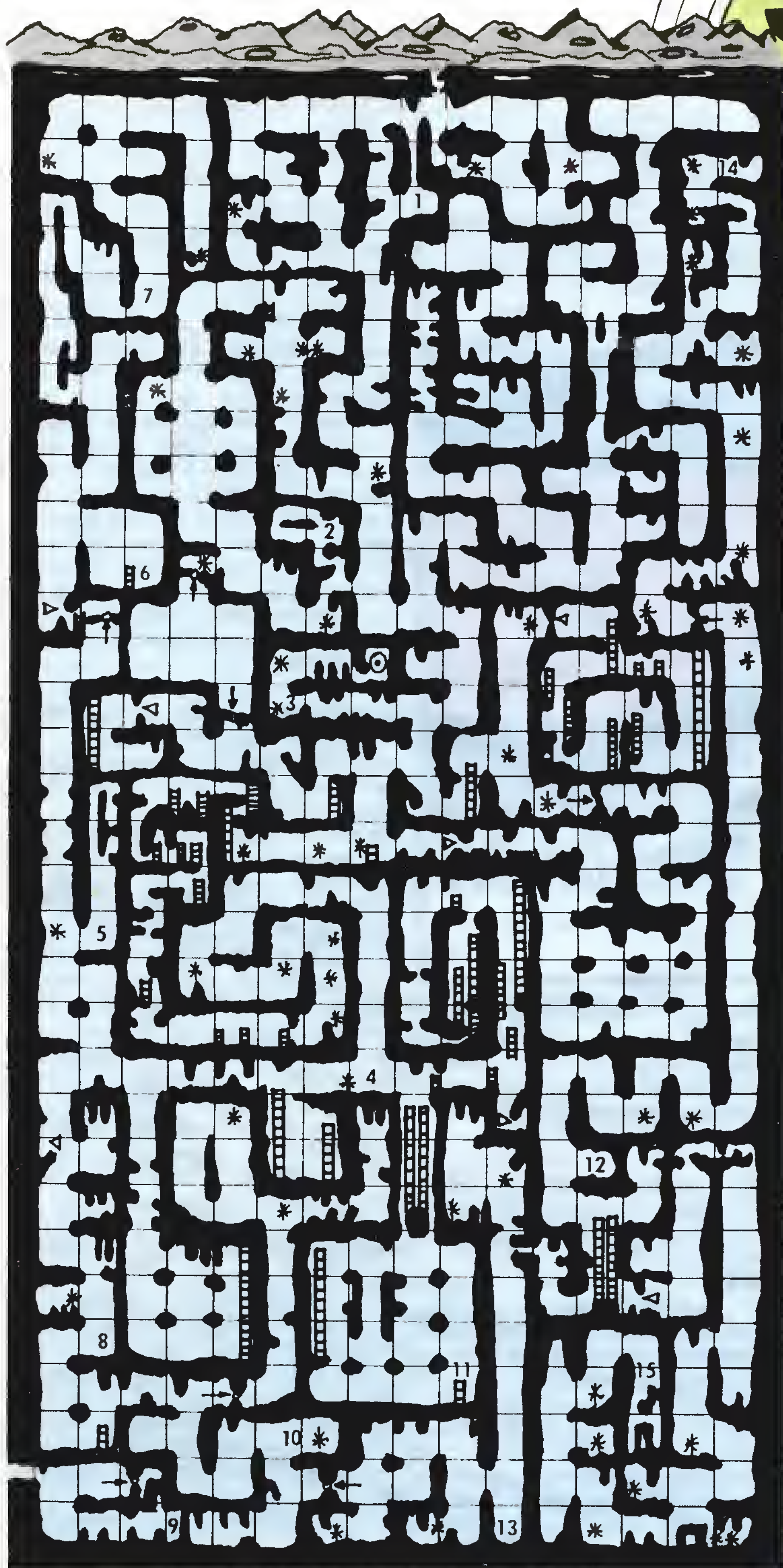
W momencie pojawienia się na ekranie planszy z drogą, silnik pojazdu zaczyna pracować, należy wtedy wcisnąć gaz i trzymać go do czasu, kiedy prędkość obrotowa silnika wyniesie 9800 rpm - teraz można zmienić bieg (puszczenie gazu i energiczne krótkie pchnięcie drążka joysticka w przód, potem powrót dźwigni do pozycji neutralnej i ponowne naciśnięcie gazu). Dalej postępowanie jest analogiczne do opisanego, aż do osiągnięcia pożądanej prędkości. Samochód posiada czterobiegową skrzynię biegów i nie ma biegu wstecznego (nie można się cofać). Hamowanie następuje przez cofnięcie drążka joysticka do tyłu.

Wykonując wszystkie manewry należy uważać, aby nie zderzyć się z innymi użytkownikami drogi oraz nie zjechać na pobocze. Aby dotrzeć do celu warto zapamiętać kilka dobrych rad. Oto one:

* W przypadku zapalenia się sygnalizatora rezerwy paliwa w baku należy niezwłocznie dojechać do najbliższej stacji benzynowej (komunikaty na ekranie: GAS ON LEFT lub GAS ON RIGHT czyli stacja po lewej lub po prawej stronie szosy). W tym celu redukuje się prędkość i jedzie bardzo ostrożnie, aby w porę móc zahamować i stanąć przy krawędzi jezdni na wysokości dystrybutora. Tankowanie (komunikat na ekranie: FILL'ER UP) i naprawa ewentualnych uszkodzeń odbywa się automatycznie. Zakończenie danego odcinka rajdu "na rezerwie" paliwa oznacza dalszą jazdę z tą samą ilością benzyny w baku.
* Jeżeli zdarzy się jednak, że paliwa zabraknie (komu-

19

star quake



LEGENDA

- ⊸ drzwi (potrzebny klucz)
- ▷ drzwi (potrzebna karta)
- ✱ w to miejsce możesz wstawić swój pojazd
- winda (tylko w górę)
- ⊙ tu znoś przedmioty
- **1–15** punkty teleporta-cyjne.

dalsze symbole tej gry:

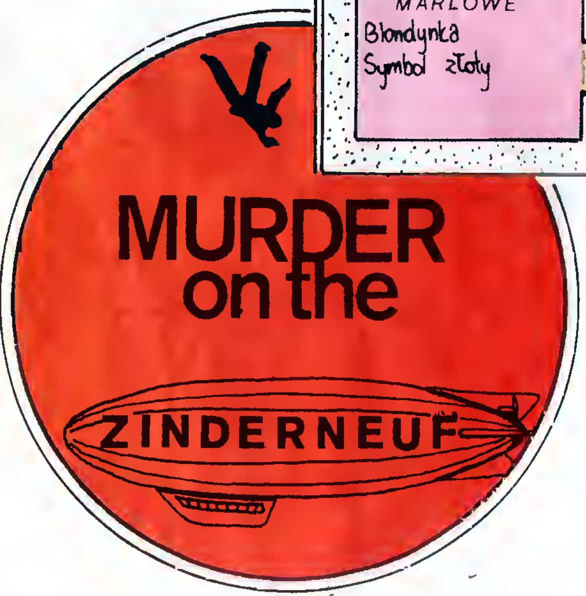
- dodatkowe życie
- klucz
- karta
- broń
- energia
- wymiennik
- nie uwierzysz, ale to są schodki

1 TRAID	8 COSEC
2 KERNX	9 Z.A.P
3 WHOLE	10 ARTIC
4 MINIM	11 CRASH
5 SALCO	12 ARGON
6 ATARI	13 QUARK
7 PENTA	

14 DELTA
15 SECON

punkty teleportacyjne

KAKIET



SANDINI
brunet
Pali papierosy
Symbol niebieski

HART WINSTON
włosy rude
Symbol czerwony

FOLMUTH
włosy rude
Symbol biały

BERENSKI
Brunetka
Symbol niebieski

STONEMANN
Czyta w okularach
Symbol zielony

ROSE
Blondynka
Pali papierosy
Symbol pomarańczowy

ROGET
włosy kasztanowe
Symbol różowy

PESTE
Brunet
Symbol czarny

PRYMME
Szatynka,
nosi okulary
Symbol brązowy

WOLLCRAFT
Szatyn,
nosi okulary
Symbol błękitny

VANDERGILT
włosy kasztanowe,
nosi okulary,
pali,
Symbol fioletowy

VAN WENTE
Szatyn,
pali,
Symbol zielony

MARLOWE
Blondynka
Symbol złoty

BATTLE
Blondyn
Symbol złoty

SUCROSE
Blondynka
Symbol różowe

LONDON
Brunet
pali angielskie papierosy
Symbol granatowy

KAKIET



LEGENDA

POD SYMBOLAMI UKRYWAJĄ SIĘ

Felly Rose
Veronika Marlowe
Margaret Vandergilt
Maria Roget

Rod London
Francis Battle
Vincent van Wente
Phillip Wollcraft

Felicity Sucrose
Natalia Berenski
Stephie Hart Winston
Hester Prymme

Oswald Stonemann
R.J. Folmuth
Aldo Sandini
Anton Peste

JET SET WILLY

1. Wieża zegarowa
2. Księżycowe Imię
3. Na dachu
4. Na blankach
5. Musisz tu skoczyć
6. Jestem pewien że to widziałem
7. Uwolnienie Esmeraldy
8. Szczyt domu
9. Dach oranżerii
10. Pod dachem
11. Poddasze
12. Dr. Jones nigdy w to nie uwierzy
13. Elektrownia
14. Jama Mnicha
15. Nad Zachodnią Sypialnią
16. Zachodnie Skrzydło dachu
17. Oranżeria
18. Kawałek drzewa
19. Sypialnia
20. Górne półpiętro
21. Łazienka
22. ½ drogi w górę do ściany wsch.
23. Zachodnia sypialnia
24. Zachodnie Skrzydło
25. Pływalnia
26. Indyjskie drzewo figowe
27. Komnata nocnych zjaw
28. Pierwsze półpiętro
29. Kaplica
30. Podstawa ściany wsch.
31. Tylne drzwi
32. Tylna klatka schodowa
33. Chłodnia
34. Zachodnia kuchnia
35. Kuchnia
36. Główna klatka schodowa (do kuchni)
37. Zachodnia Sala Balowa
38. Wschodnia Sala Balowa
39. Korytarz
40. Drzwi frontowe
41. Na zewnątrz - na konarze
42. Wierzchołek drzewa
43. Gałąź nad aleją
44. W Megapniu
45. Kukułcze gniazdo
46. Dziób jachtu
47. Jacht
48. Plaża
49. Szopa z narzędziami
50. Piwniczka na wino
51. Zapomniane bogactwo
52. Straż przyboczna
53. Aleja
54. U stóp Megadrzewa
55. Pod Megadrzewem
56. Most
57. Sprzedaż trunku w butelkach
58. Wejście do Hadesu
59. Przed aleją
60. Koniec drzewa



15

nikat: OUT OF GAS) bądź nastąpi mechaniczne uszkodzenie samochodu (komunikat: ENGINE BLOWN) należy skorzystać z pompy ręcznej (komunikat: PUSH TO POMP, szybkie i rytmiczne naciskanie FIRE doprowadza samochód do prędkości 32 mil na godzinę) i jak najszybciej dotrzeć do stacji benzynowej. Przy tej formie jazdy nie działają hamulce, a pojazd można zatrzymać tylko metodą wybiegu (zwalnianie prędkości na skutek oporów toczenia).

* W przypadku, gdy ma się do czynienia po raz pierwszy w życiu z jazdą samochodem, należy pamiętać, że nie wolno używać jednocześnie dźwigni zmiany biegów i pedału gazu, gdyż może to spowodować uszkodzenie pojazdu (co kosztuje utratę wielu cennych sekund). Nie należy również zbyt długo jechać z maksymalną prędkością obrotową (9800 rpm).

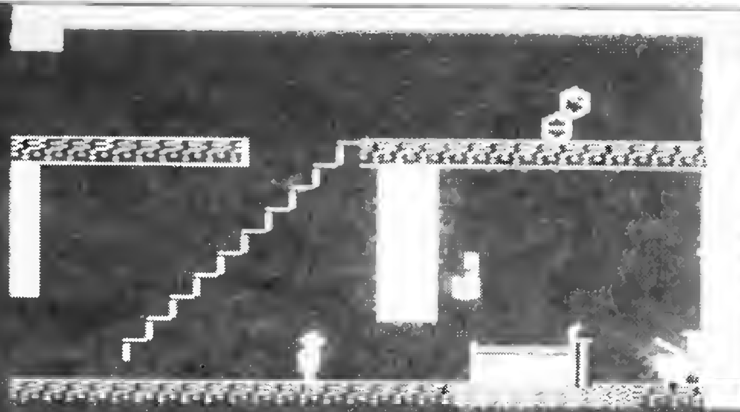
* Po przejechaniu każdego odcinka można wybrać dalszą trasę. Nie należy wjeżdżać na odcinki, gdzie droga jest zamknięta dla ruchu z powodu remontu. Przejechanie takiego etapu w przeznaczonym na to czasie jest praktycznie niemożliwe. Należy unikać także dróg, na których panują złe warunki atmosferyczne. Informacja o tym, jak również o stanie dróg, pojawia się u góry ekranu razem z aktualnie uzyskanym wynikiem (ET:...) i bieżącą średnią prędkością przejazdu dotychczasowych odcinków (MPH:...).

* Po ukazaniu się na ekranie komunikatu CITY LIMIT należy zwolnić i jechać uważnie, ponieważ ruch w mieście jest o wiele większy niż na trasie i o wypadek nietrudno. Jeżeli cel zostaje osiągnięty wita gracza napis WELCOME.

Korzystanie z klawiatury:
SELECT - wybór trasy i pola gry;
OPTION - ustawienie godziny startu rajdu;
START - uruchomienie silnika samochodu;
FIRE - rozpoczęcie wyścigu;
JOYSTICK:
a) w przód - zmiana biegu;
b) w tył - hamowanie;
c) w prawo, w lewo - skręt w tych kierunkach;
d) FIRE - pedał gazu;
DOWOLNY KLAWISZ - chwilowe zatrzymanie gry.

Opis planszy gry (deska rozdzielcza u dołu ekranu - pozostałe elementy zostały omówione wcześniej w tekście - od lewej strony):
a) FUEL - wskaźnik ilości paliwa w zbiorniku, w przypadku rezerwy miga symbol dystrybutora i rozlega się sygnał ostrzegawczy.
b) RPM - obrotomierz pokazujący prędkość obrotową silnika samochodu (max. 9800 rpm).
c) TIMER - wskaźnik czasu, który pozostał na pokonanie wybranego odcinka, w przypadku gdy dojdzie do 1 minuty mijaniu kolejnych sekund towarzyszy sygnał dźwiękowy.
d) MILES - drogomierz, wskaźnik liczby mil pozostających do przejechania w danym etapie.
e) MPH - prędkościomierz, pokazuje szybkość samochodu w milach na godzinę.
f) RADAR - urządzenie antyradarowe ostrzegające o zbliżaniu się lotnej policyjnej kontroli szybkości (komunikat na ekranie: RADAR WARNING i migotanie kontrolki). Aby nie zostać zatrzymanym, należy zredukować prędkość do 62 mil lub zwiększyć ją do 240 mil. W przeciwnym razie samochód zostanie zatrzymany (komunikat na ekranie: WHERE'S THE FIRE) i nastąpi utrata czasu.

Jeżeli nie uda się dotrzeć do celu w określonym limicie czasu pojawia się komunikat: SORRY!!! czyli przepraszam. Oby jak najrzadziej.





Jet Set Willy

Autor: Mark Riddell
Producent: Tynesoft
Rok produkcji: 1987
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 5
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Wyobraź sobie historię jak z bajki... Należysz do słynnego rodu milionerów (Rockefeller był Twoim dziadkiem). Twoja rodzina dorobiła się fortuny spekulując akcjami na nowojorskiej giełdzie. Posiadasz wszystko, co tylko można mieć: własną firmę, nowoczesne, znakomicie urządzone biuro, cudowną sekretarkę, wspaniały samochód, prześliczny jacht, olbrzymi ogród no i oczywiście dom. Olbrzymi i majestatyczny, składający się z sześćdziesięciu komnat. Sam nie wiesz czy wszystkie widziałeś. Ale jest jeden cień, który spędza Ci sen z powiek. To Twoja żona. Nie jest ani brzydka, ani jędzowata ale ma jedną okropną cechę - stara się wypełnić Twój wolny czas. Kiedy chcesz oglądać telewizję, pograć w tenisa lub futbol amerykański i już masz zacząć to robić -znajdujesz na biurku list od "ukochanej kobiety". Dziś

20

Computer War

Autor: nieznany
Producent: Thorn Emi
Rok produkcji: 1983
Rodzaj: gra strategiczno-zręcznościowa
Ocena: 2
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

"Gry wojenne" to film wyprodukowany w Stanach Zjednoczonych. Gościł także na ekranach polskich kin. Temat filmu posłużył za pomysł na program komputerowy pod tym samym tytułem.

21

19 ◀

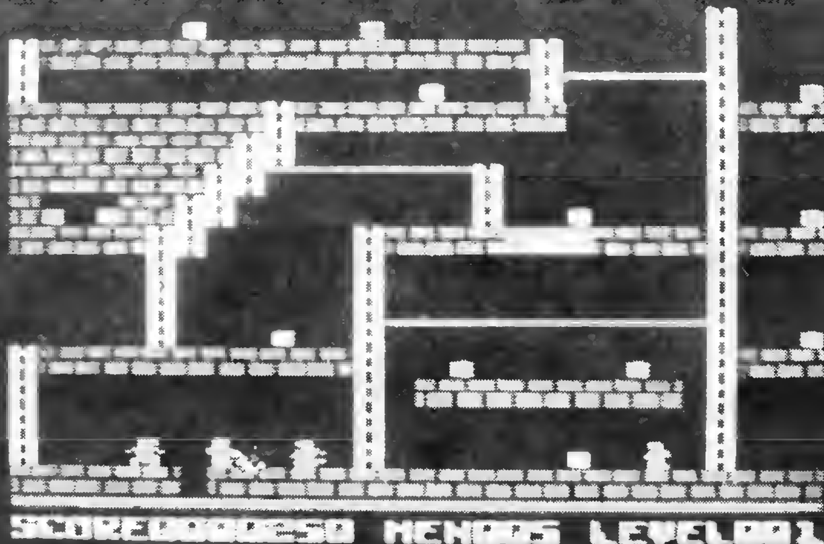
przeczytałeś: "Willy kochanie, czy wiesz, że w domu jest okropny bałagan, a służba ma wolne. Myślę, że najlepszym relaksem dla ciebie po skończonej pracy będzie zrobienie porządku. Ja będę czekała w naszym małżeńskim łożu". Zezłościłeś się i pomyślałeś: "Zrobię to, ale to będzie ostatni raz. Zjawię się u niej przed północą i wtedy sobie porozmawiamy. Nie dam się terroryzować". Na razie spuściłeś głowę i zabrałeś się do pracy, przecież znasz swoją żonę. Spojrzałeś na zegarek, była dokładnie siódma - do północy nie zostało wiele czasu. Przed Tobą sześćdziesiąt komnat, z których trzeba uprzątnąć krany, kufle, dzbanki, tasaki, nożyczki, butelki... jakby specjalnie porozrzucane przez Marię w najbardziej niedostępnych miejscach. Ponadto po domu poruszają się różne niebezpieczne latające stworki (beczki, żyletki, myszy, czaszki), które bardzo utrudniają pracę.

Na nic zdają się próby oszukania żony. Powrót do sypialni przed ukończeniem zadania jest niemożliwy. Nie masz wyboru. Musisz zakasać rękawy i wziąć się do roboty. Może dzięki temu lepiej poznasz swój wielki dom i najbliższą okolicę. Może uda Ci się odkurzyć dawno nie odwiedzany jacht, zajrzeć na strych i do piwnicy, przejść się po parku, zobaczyć jak z zewnątrz wygląda dom, w którym mieszkasz. Będziesz mieć również okazję do skosztowania piwa z browaru, który znajduje się na końcu alei biegnącej przez ogród. Ponawianie prób proszenia Marii, żeby otworzyła drzwi pokoju, w którym się zamknęła jest z góry skazane na niepowodzenie i utratę cennego czasu. Wejdziesz do niej po posprzątaniu całego domu. Być może wtedy uda Ci się przekonać piękną połowicę o niedorzeczności jej pomysłów. Spiesz się, bo północ tuż, tuż.

Korzystanie z klawiatury:
START - rozpoczęcie gry;
JOYSTICK - sterowanie Willy'm: lewo, prawo i - jeżeli to możliwe - góra oraz dół;
FIRE - podskok.

Opis planszy gry:
a) "chodzące postaci" - liczba "istnień" pozostających do dyspozycji gracza;
b) ITEMS - liczba zebranych przedmiotów;
c) TIME - bieżący czas (gra kończy się gdy wybije dwunasta); d) ponad wymienionymi informacjami znajduje się nazwa aktualnej komnaty na ekranie.

Aby sprzątnąć dowolną rzecz wystarczy ją dotknąć. ■



Lode Runner

Autor: Doug Smith
Producent: Broderbund Software
Rok produkcji: 1983
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 5
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Do tej pory największym sklepem, z którym się zetknąłeś były Domy Towarowe Centrum. Kierowanie dużym kompleksem handlowym było marzeniem twojego życia. Tylko dlatego ukończyłeś wydział handlu wewnętrznego w Szkole Głównej Planowania i Statystyki. Minęło już kilkanaście lat od tego momentu, a idee ciągle pozostają na papierze. Za to coraz częściej nawiedzają cię koszmary. Kiedy tylko przyłożysz głowę do poduszki i zasypiasz prześladuje cię sen, że ścigasz po 150 piętrach olbrzymiego marketu złodziei, którzy ukradli paczki z towarem. Wizja ta jest nie do wytrzymania. Co rano budzisz się zlany potem. Najdziwniejszy w tym wszystkim jest fakt, że za każdym razem śni ci się inna kondygnacja. Im dłużej to trwa tym bardziej utożsamiasz się ze sklepowym detektywem baczącym, aby właściciel nie ponosił strat z tytułu kradzieży. Gdyby to był tylko jeden złodziej nie byłoby problemu. Ale jest ich trzech, czterech, a czasami nawet pięciu i więcej. Bywa też tak, że to ty musisz przed nimi uciekać. Są silni i uzbrojeni. Twoja niska płaca też jest wynikiem ich działalności. Szef lubi kiedy wszystko jest w porządku, a tu ciągle ginie towar. Ostatnio zaopatrzyłeś się u konkurencji w super rozpuszczalnik. Jest on o tyle przydatny, że działa żrąco na podłogę sklepu, a w dziury powstałe w ten sposób wpadają złoczyńcy. Niestety oni są niezniszczalni. Mają jakiś sposób i niwelują działanie twojej substancji. Ale nawet czas, który im to zajmuje bardzo ci się przydaje. Możesz wtedy zebrać kilka paczek przygotowanych do oddania wspólnikom bandziorów czekających na zewnątrz. Dom towarowy, którego pilnujesz jest niezwykły. Pełno w nim drabinek, zapadni, poręczy. Zbudowany został z betonu i cegieł. Betonu nie "chwyta" nawet wspaniały rozpuszczalnik. Miewasz różne przygody, przedwczoraj sam wpadłeś do zrobionej dziury i to był twój koniec. Na szczęście żona obudziła cię jak krzyknąłeś: "Wolę Domy Towarowe Centrum". Ona chyba myśli, że jesteś nienormalny. Dziś zaproponowała ci wizytę u psychiatry. Poszedłeś tam. Lekarz powiedział, że jesteś ciekawym przypadkiem i dał ci środek, który ma pozbawić cię majaków. Od czasu kiedy go bierzesz coraz częściej udaje ci się dostać na wyższe piętra. Zawsze po zebraniu wszystkich paczek z danego poziomu pojawia się drabinka, po której wspinasz się w górę. Tam horror rozpoczyna się od nowa. Ale przynajmniej szef dał ci podwyżkę i obiecał, że jak będziesz się starał to zostaniesz kierownikiem stoiska ze sznurkiem. Dziś zamknęli cię w domu wariatów. Już nic ci się nie śni. Tylko dlaczego ci faceci w białych kitlach ciągle noszą jakieś paczki.

Korzystanie z klawiatury:
START lub FIRE - rozpoczęcie gry;
ESC - chwilowe zatrzymanie gry;
CONTROL i F - uzyskanie dodatkowej ilości "istnień";
CONTROL i A - wyratowanie się z pułapki (ale utrata jednego "istnienia");
CONTROL i M - lista najlepszych uzyskanych wyników;
CONTROL i U - możliwość wcześniejszego przejścia na wyższy poziom;
JOYSTICK - sterowanie postacią według ogólnie przyjętych zasad;
FIRE - wypalanie dziur w podłodze rozpuszczalnikiem.

Gra posiada ciekawą możliwość zbudowania samemu kolejnych poziomów. Służy do tego edytor. Kolejne kroki przejścia do edytora to naciskanie następujących klawiszy:
CONTROL i R - zakończenie dotychczasowej gry (GAME OVER);
CONTROL i E - przejście do edytora;

Funkcje edytora wywołuje się klawiszami:
P - ustawienie dowolnego poziomu gry; akceptacji dokonuje się klawiszem RETURN;
M - możliwość zapisania na dyskietce wybranych etapów gry;
I - formatowanie dyskietki (Y - tak, N - nie);
S - kasowanie dotychczasowej listy wyników (Y - tak, N - nie);
C - kasowanie wybranego poziomu gry (Y - tak, N - nie);
E - możliwość przebudowy dowolnie wybranej planszy; akceptacji dokonuje się klawiszem RETURN;

Budowanie nowego poziomu odbywa się przy użyciu klawiszy:
1 - murek;
2 - beton;
3 - drabinka;
4 - poręcz;
5 - zapadnia;
6 - drabinka do następnego poziomu;
7 - paczka;
8 - złodziej;
9 - gracz;
0 - gumka.

Istnieje również możliwość poruszania się po poziomach przy pomocy klawiatury:
K - ruch w prawo;
I - ruch do góry;
J - ruch w lewo;
N - ruch do dołu.

Powrót do edytora następuje po naciśnięciu:
CONTROL i Q - zakończenie budowy nowej planszy; można zapisać ją na dyskietce po naciśnięciu klawisza Y. Pierwsze przejście do edytora następuje dopiero po wykonaniu kilku posunięć w grze.

Opis planszy gry (dół ekranu zaczynając od lewej strony):
SCORE - bieżący wynik gry;
MEN - liczba "istnień" pozostających do dyspozycji gracza;
LEVEL - poziom gry.

Punktacja:
a) zamknięcie złodzieja w dziurze - 75 pkt.;
b) zabranie paczki - 250 pkt.;
c) przejście na wyższy poziom - 1500 pkt. i dodatkowe "istnienie". ■

19

Zaczęło się banalnie. Pewien dociekliwy młody człowiek tak daleko zapuścił się w poszukiwaniu nowych gier komputerowych, że przez przypadek włamał się do centralnego komputera NORAD (North American Air Defense) sił zbrojnych USA i uruchomił symulację ataku rakietowego z terytorium ZSRR. Po pewnym czasie okazało się, że NORAD nie widzi różnicy między fikcją, a rzeczywistością. Jest to wysoce niebezpieczna sytuacja, ponieważ grozi wybuchem wojny światowej. Trzeba natychmiast zatrzymać pracujący komputer zanim uruchomi on system obrony powietrznej Stanów Zjednoczonych i odpowie atakiem na ZSRR. Jedyny sposób, to jak najszybciej zniszczyć symulujące atak rakiety w pamięci komputera, złamać kod i dostać się do bazy danych. Wskaźnik zdolności do obrony DEFCON (od 5 do 1) na bieżąco informuje o stanie zagrożenia. W przypadku zniszczenia wszystkich rakiet z atakującej fali zostanie automatycznie zablokowana część komputera NORAD i uruchomiony licznik (TIMER). Jeżeli przed osiągnięciem przez licznik wartości "0" uda się dopasować do siebie (powinny się pokryć) obraz szachownicy w polu ramki z obrazem szachownicy u dołu ekranu i naciśnie się FIRE, to symbole baz rakietowych (zielone punkty na mapie) zaczną migać. Naprowadzając na nie ramkę i ponownie naciskając FIRE spowoduje się ukrycie tych baz. Daje to możliwość przejścia do następnego etapu gry.

Na każdym poziomie należy postępować analogicznie. Jeżeli w tym czasie wskaźnik zdolności do obrony nie spadnie poniżej dwóch, bitwa jest wygrana, a niebezpieczeństwo wojny zażegnane.

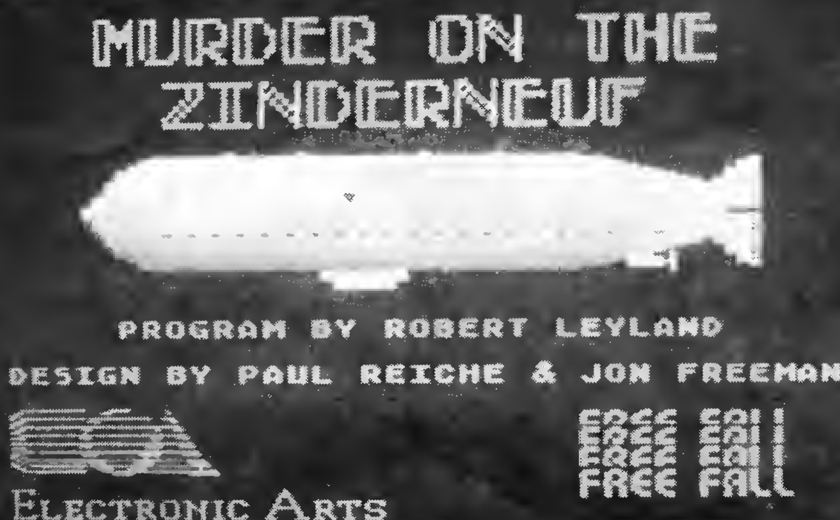
Korzystanie z klawiatury:
START - rozpoczęcie gry;
OPTION - chwilowe zatrzymanie gry;
SELECT - wywołanie mapy USA w trakcie gry, obracanie okienka;
JOYSTICK - przesuwanie ramki i nastawianie celownika;
FIRE - strzelanie do rakiet; ukrywanie baz.

Opis planszy gry:

Program składa się z dwóch części. Pierwsza plansza, to mapa USA z zaznaczonymi bazami i centrum dowodzenia (czerwony migający punkt) oraz dwie migające czarno-białe szachownice (większa u góry ekranu i mniejsza u dołu). Atak rakietowy symbolizują białe kropki przesuwające się w kierunku punktu dowodzenia. Druga plansza, to bezpośrednia walka z rakietami. Ramka sygnalizuje kierunek ataku.

W przypadku gdy wskaźnik DEFCON wynosi dwa, następuje wojna termojądrowa - na szczęście tylko na ekranie. Oby nigdy nie doszło do niej na prawdę.





Murder of Zinderneuf

Autor: Robert Leyland
Producent: Electronic Arts
Rok produkcji: 1983
Rodzaj: gra przygodowa
Ocena: 4
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Sterowce były wielkimi luksusowymi statkami powietrznymi, unoszonymi dzięki olbrzymim balonom napełnionymi helem. Dochodziły rozmiarami nawet do wielkości trzech boisk piłkarskich. Pod balonem podczepiona była specjalna gondola spełniająca rolę pomieszczenia dla pasażerów i kabiny pilotów. Pierwszym sterowcem przeznaczonym do przewożenia ludzi był Graf Zeppelin. Zbudowany w 1929 roku, zabierał na pokład tylko 16 pasażerów. Następne były dużo większe (Hindenberg, który pierwszy zaczął latać przez Atlantyk zabierał pięćdziesięciu pasażerów). Kabiny w tych statkach powietrznych były co prawda niewielkie, ale za to bardzo luksusowe. Z tego powodu na lot sterowcem mogli sobie pozwolić tylko ludzie bardzo bogaci. Koniec lat trzydziestych przyniósł zmierzch ery sterowców. Spowodowały to między innymi: liczne katastrofy - takie jak spalenie się Hindenberga w 1937 roku (w pobliżu miejscowości Lakehurst w stanie New Jersey), rosnące prędkości i coraz większy komfort lotów samolotami konwencjonalnymi. Powrót do sterowców nastąpił w czasie drugiej wojny światowej, kiedy to Anglicy próbowali wykorzystać te tanie statki powietrzne do działań pomocniczych. Skończyło się tylko na mniej lub bardziej udanych próbach. Obecnie, pod koniec XX wieku znowu mówi się o wykorzystaniu sterowców do transportu ciężkich ładunków.

Cofnijmy się jednak w czasie. Zinderneuf był niewielkim, ekskluzywnym sterowcem. Zabierał na pokład 16 pasażerów i regularnie latał przez Atlantyk. Zbudowany został w 1930 roku. Rozpoczął pracę bardzo szybko. Działo się to w latach bardzo niespokojnych. W latach, w których pojawili się pierwsi naziści, wiele wskazywało na szybki wybuch wojny, a w Europie Zachodniej rozwijało się szpiegostwo. Agentów, płatnych morderców, intrygantów czy zwyczajnych szalbierzy można było spotkać wszędzie, a cóż dopiero w takim miejscu, jak sterowiec Zinderneuf. Właśnie na pokładzie tego statku powietrznego w 1936 roku wydarzyła się ta okropna historia. Na wysokości 5000 stóp nad ziemią popełniono morderstwo. Jeden z szesnastu pasażerów, którzy wsiedli na statek w Londynie nie wysiadł w Nowym Jorku w dwanaście godzin później. Na szczęście sterowcem leciał także incognito jeden z najlepszych detektywów ówczesnej Europy. Z wrodzoną sobie werwą, natychmiast po zdarzeniu zabrał się do pracy.

Ma przed sobą niesłychanie trudne zadanie. Musi zdemaskować mordercę zanim Zinderneuf znajdzie się u celu (ok. 36 minut czasu rzeczywistego). Policja nie może aresztować wszystkich pasażerów, ponieważ na pokładzie znajdują się zbyt ważne osobistości. Bohater stawia sobie przez cały czas jeszcze jedno pytanie. Czy jeżeli nie znajdzie mordercy, to ujdzie mu to płazem?

Na podstawie opisanych autetycznych wydarzeń stworzono bardzo interesującą grę komputerową. Pierwszym etapem zabawy jest wybór detektywa, jednego spośród proponowanych:

a) Harry Hachsaw - twardy i bezwzględny, dąży prostą drogą do celu;
b) Emile Klutzeau - jeden z asów francuskiej policji;
c) Agatha Marbles - znakomity obserwator i psycholog, słaba fizycznie, ale silna intelektualnie;
d) Humbold Hause - przykład nowoczesnego policjanta analizującego każdy najdrobniejszy ślad;
e) Cincinnato - niezwykle uparty i konsekwentny;
f Charity Flaire - piękna, mądra, szlachetna;
g) Achille Merlot - człowiek, który potrafi znaleźć motyw i rozwiązanie;
h) Jethro Knight - twardy charakter i wyuczona uprzejmość.

Każdego z nich można zaliczyć do określonej klasy, jednej z sześciu:

* Super detektyw (Super Sleuth);
* Detektyw-as (Ace Detective);
* Ekspert kryminolog (Expert Criminologist);
* Wyszkolony śledczy (Trained Investigator);
* Uznany szpicel (Glorified Gumshoe);
* Słaby policjant (Feeble Flatfoot).

Gra rozpoczyna się w jadalni. Osoba, która zginęła zostaje przedstawiona wybranemu detektywowi. Ten ostatni wyrusza na poszukiwanie mordercy. Podczas wędrówki po korytarzach, pokojach i jadalni spotyka pasażerów. Zbiera ślady (clues), które podawane są w postaci krótkich lakonicznych zwrotów wyświetlanych w linii komunikatów. W czasie przeszukania należy uważać aby nie dotknąć któregoś z pasażerów. W takim przypadku rozpoczyna się zabawę od nowa. W dowolnej chwili można przejrzeć znalezione ślady pod warunkiem, że nikt nie jest przesłuchiwany (należy wybrać opcję - review). Jeżeli wybrany przez gracza detektyw zdążył zebrać już pewne poszlaki istnieje możliwość znalezienia specjalnego gatunku śladu (w sposób analogiczny jak zwykle ślady) wyjaśniającego motyw zbrodni (jest to tak zwany motive clue). Muszą przy tym być spełnione dodatkowe warunki - w przeszukiwanym pokoju nie ma żadnej osoby i wcześniej znaleziono już w nim ślad. Głównym źródłem informacji są oczywiście rozmowy z pasażerami. Jeżeli gracz spotka kogoś wędrując po sterowcu ma do wyboru trzy możliwości: zadanie pytania (question), zignorowanie osoby (ignore), oskarżenie podejrzanego (accuse suspect). Jeżeli wybierze się pytanie, to jest możliwość wyboru tym razem formy jego zadania. Jest to też uzależnione od osoby detektywa prowadzącego śledztwo. Odpowiednio do formy zadanego pytania odpowiedzi podejrzanych mogą być różne. Zadawanie pytań polega na wybraniu jednego z imion pasażerów, co jest równoznaczne z pytaniem o tę osobę.

22

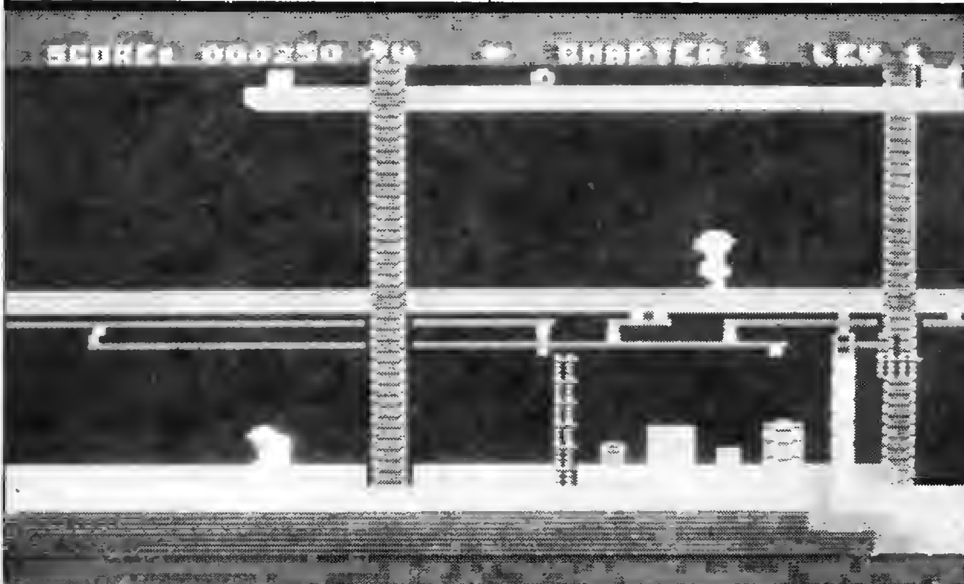
Jeżeli już wiadomo kto jest mordercą, to można go oskarżyć (accusations). W przypadku pomyłki lub niemożności przedstawienia wiarygodnych dowodów winy osoba oskarżona nie będzie odpowiadać na stawiane pytania już do końca gry.

Zadanie nie jest łatwe i śledztwo należy prowadzić zgodnie z założonym planem. Dobrze jest też robić notatki. Należy dobierać właściwie pytania i nie tracić czasu na bezsensowne rozmowy i niepotrzebne poszukiwania. Od inteligencji i zręczności gracza, a także w pewnym stopniu znajomości języka angielskiego zależy powodzenie całej akcji.

Korzystanie z klawiatury:
START - rozpoczęcie gry;
OPTION, SELECT - wybór opcji gry;
JOYSTICK - poruszanie detektywem i prowadzenie rozmów (poruszanie kursorem);
FIRE - wykorzystywany w rozmowie, poszukiwaniach itp. do potwierdzenia wybranych imion, faktów, opcji...

Opis planszy gry (od góry ekranu):
* nazwa pomieszczenia, w którym przebywa detektyw;
* czas jaki pozostał do końca lotu (czas rzeczywisty około trzy razy dłuższy) wyrażony w minutach;
* komunikaty, odpowiedzi na pytania, opcje do wyboru, wyniki poszukiwań itp.

Punktacja:
W grze nie są ważne punkty lecz wynik śledztwa, miarą oceny detektywa jest upływający czas. Niezła grafika, sensacyjna fabuła czynią z tej gry prawdziwy bestseler.



Whistler's Brother

Autor: Louis Ewens
Producent: Broderbund Software
Rok produkcji: 1984
Rodzaj: gra przygodowa
Ocena: 5
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Było piękne słoneczne lato, zaliczyłeś szczęśliwie pierwszy rok studiów na jednym z wielkich amerykańskich uniwersytetów i odetchnąłeś z ulgą mogąc zająć się nową pasją - nauką tajemniczego tańca derwiszy, wędrownych żebraków ze wschodu. W tym czasie twój brat, który ukończył studia z wyróżnieniem i zdobył tytuł doktora, objął intratną posadę w Instytucie Historycznym w departamencie archeologii. Jako świeżo upieczony naukowiec wyruszył na wyprawę w niebezpieczne regiony Ameryki Południowej, poszukując śladów dawnych zaginionych kultur. Kłopoty zaczęły się, gdy twój braciszek powrócił z trwającej blisko rok ekspedycji do deszczowych lasów Brazylii. Okazało się wtedy jak bardzo jest roztargniony i nieodpowiedzialny. Nie dość, że pojawił się bez wypożyczonych z Uniwersytetu narzędzi, to zgubił jeszcze odnalezione skarby i wszystkie notatki na temat badań oraz odkryć poczynionych podczas swojego rocznego pobytu. Otrzymałeś alarmujący telegram od brata z prośbą o jak najszybsze przybycie. Poza chęcią pomocy w kłopotach czekających członka twojej rodziny w niedalekiej przyszłości szczególnie zainteresowały cię uwagi brata na temat bezcennych skarbów sztuki, złota, drogich kamieni, itp. Zdecydowałeś się ruszyć jego śladem, licząc na to, że część tych wspaniałych przedmiotów trafi w twoje ręce, a wraz z nimi choć strzępy zgubionych notatek, które ułatwią dalsze poszukiwania. Niestety nieodzownym stało się zabranie na wyprawę braciszka, który jest w stanie wskazać potencjalne miejsca poszukiwań zgubionych przedmiotów. Już w czasie drogi na statek zrozumiałeś, że twój szanowny brat to większy kłopot niż potrafiłeś sobie wyobrazić. Jest tak roztargniony, że co krok wpada w dziury i pułapki, a na dodatek przez cały czas jest wpatrzony w jakąś dziwną książkę o bogach, bożkach, bóstwach. Przez to nie widzi co dzieje się wokół niego. Aby kłopotliwego partnera poprowadzić za sobą trzeba przywoływać go gwizdaniem. W ten sposób chronisz go przed niebezpieczeństwami i sytuacjami mrożącymi krew w żyłach. Całe szczęście, że twój brat obdarzony został przez naturę dobrym słuchem i gdy tylko gwizdniesz skręci w najbliższą możliwą drogę prowadzącą w kierunku, w którym ty się poruszasz. Czeka cię ciężka droga prowadząca przez trzynaście rozdziałów gry pełna barwnych przygód i nieoczekiwanych sytuacji. Cel wyprawy już poznałeś: musisz podróżując wraz z braciszkiem odzyskać zgubione notatki, zdobyć znane z opowieści skarby i oczywiście odnaleźć narzędzia będące własnością uniwersytetu.

Należy znaleźć przynajmniej dwa narzędzia w każdym miejscu pobytu (jeżeli je zdobędziesz będziesz mógł korzystać z tajemniczych mocy tańca derwiszy - odpieranie ataków, łatanie dziur). Pamiętaj, że musisz walczyć nie tylko o własne życie ale także o życie roztargnionego brata.

Zdobyłeś już odpowiednie przygotowanie teoretyczne, więc dalej w drogę: wyprawa rozpoczyna się oczywiście w porcie. Trzeba dotrzeć do doku numer 15, gdzie czeka na ciebie statek wraz ze zbuntowaną załogą. Załóżmy, że braciszkom dopisało szczęście i znaleźli się w brazylijskiej dżungli, pełnej dzikich, krwiożerczych zwierząt, dotarli do wielkiego niesamowitego grobowca, a w Sali Królów odnaleźli obiecane skarby. To jednak jeszcze nie wszystko - czeka ich nie mniej niebezpieczna droga powrotna przez tubylcze wioski, urwiska, jaskinie, a i statek wiozący ich do domu wcale nie będzie oazą bezpieczeństwa. Jeżeli już szczęśliwi dotrą do domu okaże się, że jeżeli tylko mają ochotę to szesnaście kolejnych coraz trudniejszych poziomów gry stoi przed nimi otworem.

W czasie gry należy pamiętać o generalnej zasadzie, że obaj bracia muszą poruszać się blisko siebie. W tym celu należy często doktorka-fajtłapę przywoływać gwizdaniem (FIRE). Jeżeli znajdzie się dwa narzędzia będące własnością uniwersytetu (młotki, piły, konewki) można używać tajemniczego wirowania derwiszy (FIRE) do obrony przed przelatującymi nożami, włóczniami czy łatania spotkanych po drodze niewielkich dziur. Pamiętaj, że po gwizdnięciu twój braciszek będzie usiłował poruszać się w kierunku, w którym szedłeś, skręci więc w możliwą najbliższą drogę (kierunek ten obrazuje strzałka wyświetlana w linii komunikatów - górna część ekranu). W czasie wyprawy mogą "złapać" cię burze z piorunami. Należy unikać zetknięcia z błyskawicami.

Korzystanie z klawiatury:
ESC - chwilowe zatrzymanie gry, naciśnięcie dowolnego klawisza spowoduje jej wznowienie;
OPTION - regulacja siły głosu podkładu muzycznego;
START - rozpoczęcie gry (w dowolnym momencie);
JOYSTICK - sterowanie graczem w czterech kierunkach (góra, dół, lewo, prawo), ruchy joystickiem na ukos zwiększenie szybkości poruszania się braciszka;
FIRE - naciśnięcie powoduje przywołanie doktorka-fajtłapy przez gwizdnięcie lub wirowanie (w przypadku znalezienia dwóch narzędzi).

Opis planszy gry:
SCORE - bieżący wynik;
RYSUNEK CZŁOWIEKA - liczba istnień pozostających do dyspozycji gracza;
STRZAŁKA - kierunek poruszania się gracza;
CHAP. - aktualny rozdział gry;
LEV. - poziom gry (rozpoczyna się zawsze od pierwszego).

Punktacja:
a) zdobycie małego skarbu - 100 pkt.;
b) zdobycie średniego skarbu - 150 pkt.;
c) zdobycie dużego skarbu - 300 pkt.;
d) za każde odnalezione narzędzie - 100 pkt.;
e) obrona przed niebezpieczeństwem siebie lub brata - 300 pkt.;
f) zdobycie rozdziału dokumentu - 800 pkt.;
g) za zdobycie każdych 10000 pkt. otrzymuje się premię w postaci dodatkowego "istnienia".

Gra odznacza się bardzo dobrą muzyką, znakomitą grafiką, a przede wszystkim czymś, co Anglicy nazywają "playability", czyli atrakcyjnością, potrafi "wciągnąć", pochłonąć, zaabsorbować.



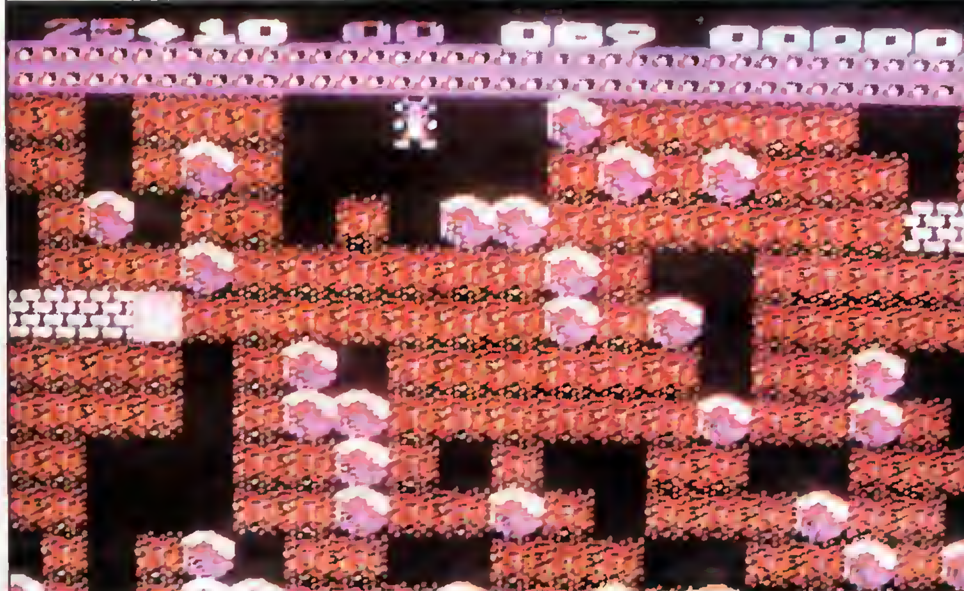
Action Biker

Autor: nieznany
Producent: nieznany
Rok produkcji: nieznany
Rodzaj: gra symulacyjna
Ocena: 3
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

To były niezapomniane dni. Rok 1964. Wtedy zdecydowałeś się zdawać do Akademii Policyjnej. Twój wybór padł na sekcję drogową, w której podstawowym narzędziem pracy był motocykl. Od dzieciństwa marzyłeś o szybkiej jeździe i ryzyku, jakie się z tym wiąże. Egzaminy pisemne, a później ustne przeszedłeś jak burza. O tym, czy nadajesz się na policjanta ruchu, miał przekonać komisję bezbłędny przejazd motorem przez tor przeszkód. Kandydatów do szkoły nadal było bardzo dużo. Wystartowałeś z numerem dziesiątym. Początek był bardzo dobry. Brałeś ustawione przeszkody jedną za drugą, aż nadszedł ten krytyczny moment. Chwila dekoncentracji i wpadłeś na drzewo. Marzenia legły w gruzach.

Dziś po dwudziestu latach śmiejesz się z tego, ale wtedy była to prawdziwa tragedia. Wróciłeś do domu zapłakany i pomyślałeś, że nigdy nie dotkniesz motocykla. Wytrwałeś równo rok. Może było to głupie. Ale od tamtej pory inaczej zacząłeś patrzeć na życie. Teraz inni przychodzą do ciebie, aby opowiedzieć o swoich niepowodzeniach. Wszyscy mają cię za farciarza. Mówią: "Dziecko szczęścia". Jaki jest powód takiej oceny? W końcu zwycięstwa we wszystkich międzynarodowych Grand Prix motocyklowych w ciągu ostatnich dziesięciu lat, to zasługa ciężkiej i wytężonej pracy nad własnym charakterem. Jesteś nawet zadowolony z tego, że nic nie wyszło z młodzieńczych planów. Jako policjant nie mógłbyś otworzyć własnej prywatnej szkoły nauki jazdy na motocyklu. Najbogatsi ludzie w mieście przychodzą do ciebie prosić, abyś zarezerwował miejsce na kursie dla ich dzieci. Masz specjalną metodę szkolenia. Rozsypujesz i ukrywasz na torze przeszkód różne przedmioty niezbędne do poruszania się na motorze. Aby ukończyć naukę jazdy jej uczestnik musi wszystkie schowane rzeczy skompletować i dostarczyć na miejsce startu. Z dyplomem wydanym przez ciebie można jeździć wszędzie. Nie potrzeba nawet państwowego prawa jazdy na motocykl.

Korzystanie z klawiatury:
SPACE BAR - rozpoczęcie gry;
ESC - wyłączenie muzyki;
JOYSTICK:
a) do przodu - dodawanie gazu;
b) do tyłu - hamowanie;
c) na ukos w prawo - skręt w tym kierunku;
d) na ukos w lewo - skręt w tym kierunku;
Opis planszy gry:
SCORE - bieżący wynik;
HIGH - największy uzyskany wynik;
FUEL - ilość paliwa w zbiorniku (w przypadku zbliżania się do rezerwy należy podjechać do stacji benzynowej i zatankować paliwo);
TIME - czas gry;
BONUS - liczba dodatkowych punktów możliwych do uzyskania;
BIKES - liczba motocyklistów do dyspozycji gracza;
GEAR - poszukiwany przedmiot.



Boulder Dash

Autor: Peter Liepa i Chris Grey
Producent: First Star Software
Rok produkcji: 1984
Rodzaj : gra zręcznościowa
Ocena: 5
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Bohaterem programu jest sympatyczna istota o wdzięcznym imieniu Rockford. Jego zadanie, to odszukanie i zebranie diamentów, które przypadkiem, a może z premedytacją, ktoś porozrzucał w ciągu grot i jaskiń. Rockford drąży tunele i skrzętnie zbiera napotkane w czasie wędrówki szlachetne kamienie. Nie byłoby to zajęcie skomplikowane, gdyby nie fakt, że ten sam zły duch, który wcześniej tak nieładnie postąpił z diamentami (najpierw ukradł je księżniczce Wirliwince, a potem ukrył głęboko pod ziemią), na dodatek pooddzielał klejnoty ogromnymi głazami i blokami skalnymi. Sprawia to, że Rockford, aby osiągnąć zamierzony cel (obiecał królewnie dostarczyć wszystkie diamenty w ciągu jednej doby), musi wytężyć wszystkie siły. Chwila nieuwagi, bądź ułamek sekundy opóźnienia, powodują natychmiastową lawinę kamieni na przetarty szlak i grzebią śmiałka. Duży wysiłek intelektualny, znajomość praw fizyki i umiejętność trafnego przewidywania rozwoju sytuacji, pozwalają wykonać następny krok naprzód. Jeden nieostrożny ruch i głazy zasypują Rockforda, przez co traci on jedno ze swoich trzech "istnień".

Nie jest to jedyne utrudnienie. Podczas penetracji jaskiń można napotkać wielu nieprzyjaciół. Są to: motyle, które po zetknięciu ze spadającymi kamieniami zamieniają się w diamenty (od 6 do 9 sztuk); pękające diabły; tajemnicze, latające bomby-pułapki; bulgoczące źródła lawy (jeżeli odetnie się ich ujście za pomocą kamieni, zamieniają się w diamenty, w przeciwnym wypadku lawa przeobrazi się w skałę i uniemożliwi dalsze posuwanie się po podziemnych korytarzach) oraz inne osobliwości. Kiedy Rockford zbierze ustaloną liczbę diamentów, sekretne drzwi otwierają swoje podwoje (na każdym etapie w innym miejscu i nie zawsze widoczne) i następuje przejście do penetracji następnej jaskinii. Jest ich do zwiedzenia szesnaście. Rockford w każdej grocie może wybrać jeden z pięciu możliwych poziomów, na którym chce przebywać. Przejście w ramach

24

23
jaskinii z poziomu niższego na wyższy wiąże się z uzyskaniem premii w postaci "dodatkowego" Rockforda, ale także z większą liczbą diamentów do zebrania w krótszym czasie. Po przedarciu się przez kolejne cztery groty, również otrzymuje się dodatkowe "istnienie" (jaskinie oznaczone literami D, H, L, P).
Korzystanie z klawiatury:
START - ten klawisz należy nacisnąć w przypadku, kiedy Rockfordowi się nie powiedzie (wtedy mruga gniewnie oczami i niecierpliwie tupie nogą); powrót do winiety gry i możliwość ponownego wybrania jaskinii do penetracji;
OPTION - wybór liczby graczy (max. dwóch);
JOYSTICK - sterowanie Rockfordem, a ponadto:
a) w przód i w tył - ustawienie poziomu trudności od 1 do 5 (LEVEL);
b) w prawo i w lewo - wybór jaskinii do penetracji od A do P;
FIRE - rozpoczęcie gry;
Opis planszy gry (górna część ekranu):

Informacja na temat aktualnego stanu pojawia się w trzech "rzutach". Są to kolejno komunikaty o:
a) liczbie diamentów do zebrania;
b) punktacji za każdy diament;
c) numerze gracza;
d) poziomie gry i stopniu trudności;
e) ogólnej punktacji;
f) czasie przeznaczonym na przejście danej jaskini;
g) liczbie "istnień" do dyspozycji gracza.



Blue Max

Autor: Bob Polin
Producent: Synapse
Rok produkcji: 1983
Ocena: 4
Rodzaj: gra zręcznościowa
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

28 czerwca 1914 roku w Sarajewie (miasto w Bośni) dokonano zamachu na następcę tronu Austro-Węgier - arcyksięcia Ferdynanda. Jego śmierć stała się bezpośrednią przyczyną wybuchu pierwszej wojny światowej. Europa podzieliła się na dwa przeciwstawne obozy: trójprzymierza czyli państw Osi (Niemcy, Austro-Węgry i Włochy) oraz trójporozumienia czyli państw Ententy (Wielka Brytania, Francja i Rosja).

Jest listopad 1915 roku. Od miesiąca trwają już walki na froncie zachodnim w okolicach Artois i Szampanii mające na celu przełamanie obrony Niemców. Jednym z najlepszych pilotów Brytyjskich Sił Lotniczych biorącym udział w walce jest Max Chatsworth. Za zestrzelenie jego samolotu państwa Osi wyznaczyły nagrodę w postaci wysokiego odznaczenia lotniczego Blue Max. Przydomek ten na stałe przywarł do Chatswortha i stał się symbolem nieprzejednania w walce i nie poddawania się. Bohater otrzymał ostatni rozkaz Naczelnego Dowództwa Ententy - wykonać samotny rajd nad terenami zajętymi przez wroga i zniszczyć cele, które mogą przeważyć szalę zwycięstwa na jedną z walczących stron.

Brytyjski lotnik jest doświadczonym żołnierzem, a jego praktyka niejednokrotnie ratowała go z ciężkich opresji. Dla kolegów walczących w jego eskadrze opracował specjalny podręcznik, który ułatwia poruszanie się w powietrzu. Oto kilka uwag w nim zamieszczonych:
* Życie jest tylko jedno, trzeba więc dbać o jego utrzymanie.
* Wystartować z lotniska można dopiero po osiągnięciu prędkości 100 mil/godz. W tym celu należy pchnąć drążek sterowy do przodu.
* Po wykonanym locie i wylądowaniu obsługa naziemna lotniska robi przegląd samolotu (usuwa ewentualne usterki i uszkodzenia, uzupełnia zapas paliwa, bomb i pocisków). Po tych czynnościach maszyna gotowa jest do dalszych lotów bojowych i rusza samoczynnie. W przypadku jakiegokolwiek zagrożenia FIRE przerywa przegląd.
* Strzelanie z działka pokładowego do celów naziemnych możliwe jest tylko na niskiej wysokości - od 21 do 25 stóp. Wykonując delikatne ruchy drążkiem sterowym w prawo i w lewo poprawia się skuteczność trafienia do celu. Nie można zniszczyć strzałami z działka zabudowań i mostów.
* Nieprzyjacielski samolot można zestrzelić tylko w przypadku lotu na tej samej co on wysokości.
* Bombardowanie obiektów naziemnych może odbywać się tylko w locie nurkowym, co oznacza, że trzeba pociągnąć drążek sterowy do tyłu, nadlecieć nad pożądany cel, otworzyć luk bombowy (FIRE) i szybko pchnąć drążek w przód w celu uniknięcia zderzenia z ziemią.
* Aby bezpiecznie wylądować należy zmniejszyć obroty silnika samolotu (FIRE po usłyszeniu sygnału dźwiękowego i pojawienie się zielonej litery R na tablicy przyrządów nawigacyjnych). Do lądowania należy podchodzić na początku pasa startowego. W przeciwnym razie może okazać się, że samolot rozbije się z powodu zbyt krótkiej drogi.
* Cele, z którymi można zetknąć się podczas lotu to: mosty, budynki, nieprzyjacielskie czołgi i samoloty, rzeczne barki, baterie dział przeciwlotniczych i zgrupowania wojsk wroga oraz pojazdy na drogach. Niektóre z celów mają specjalne znaczenie strategiczne i są oznakowane następująco: zabudowania i mosty - migający biało-czerwony znak, samoloty - migający niebieski odcień, samochody - migający niebieski odcień, barki - migający czerwony odcień. Są to tak zwane cele pierwszorzędne i dopiero zniszczenie odpowiedniej ich liczby umożliwia przystąpienie do wyższego etapu walki .
* Podczas lotu należy uważnie obserwować tablicę przyrządów kontrolnych, ponieważ przez cały czas pojawiają się na niej istotne komunikaty. Poszczególne barwy oznaczają: czerwona - samolot trafiony pociskami nieprzyjaciela, brązowa - właściwa wysokość do strzelania z działka pokładowego do celów naziemnych, niebieska - właściwa wysokość do strzelania do samolotów wroga, różowa - zbyt mała wysokość, lot na niej doprowadzi do rozbicia samolotu (równocześnie migocze cała tablica przyrządów). Korzystanie z klawiatury:
START - rozpoczęcie gry;
OPTION - wywołuje tabelę, na której można ustawić pożądany stopień trudności (NOVICE - łatwy, INTERMEDIANTE - średni, ADVANCED - zaawansowany), odwrócić algorytm działania joysticka (NORMAL CTRL - normalnie, REVERSE CTRL - odwrotnie; np. normalnie - start drążek joysticka w przód, odwrotnie - start drążek joysticka w tył itd.), ustawić sposób lotu (GRAVITY - z przyciąganiem ziemskim, NO GRAVITY - bez przyciągania ziemskiego);
SELECT - umożliwia zmianę możliwych sposobów ustawienia gry w tabeli wywołanej klawiszem OPTION.
Joystick:
a) do przodu - start i wznoszenie się;
b) w lewo, w prawo - skręt samolotu w tych kierunkach;
c) do tyłu - opadanie (tracenie wysokości);
d) FIRE - aktywizuje uzbrojenie (strzelanie z działka pokładowego, zrzucanie bomb), przerywa obsługę naziemną samolotu po wykonanym locie, pozwala zmniejszyć obroty silnika (a przez to i prędkość samolotu w chwili podchodzenia do lądowania).
Opis planszy gry (tablica przyrządów kontrolnych):
F - wskaźnik ilości paliwa w zbiornikach samolotu;
B - wskaźnik ilości bomb w ładowni samolotu;
ALT - wysokość lotu w stopach (max. 105 stóp);
SPD - wskaźnik prędkości lotu (max. 200 mil na godzinę).
Dodatkowe informacje ukazujące się na ekranie

26

ACTION BIKER

TOR WYŚCIGOWY

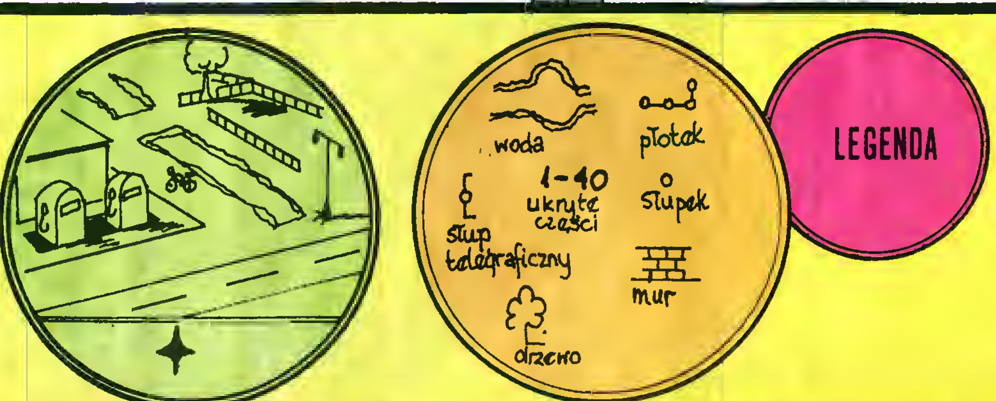
TOR ŚMIERCI

STACJA BENZYNOWA

POTOK

START

KAKIET



LEGENDA

woda

płotek

słupek

mur

1-40 ukryte części

słup telegraficzny

drzewo

24 ◀

podczas lotu w prawym dolnym rogu tablicy kontrolnej:

R - samolot zbliża się do lotniska;

L - zmniejszone obroty silnika i prędkość samolotu do 100 mil na godzinę, można lądować;

W - boczny wiatr, samolot jest znoszony z kursu;

P - samolot zbliża się do samolotu nieprzyjaciela, możliwość walki w powietrzu;

GWIAZDKA - u góry tablicy (wrogi samolot nad maszyną kierowaną przez gracza), u dołu tablicy (wrogi samolot pod maszyną kierowaną przez gracza).

Komunikaty o poniesionych stratach i uszkodzeniach:

B - niepełnosprawna ładownia z bombami (wyrzucanie bomb udaje się sporadycznie);

M - zmniejszona zdolność manewrowania samolotem, częściowy brak reakcji na drążek sterowy;

F - przestrzelony zbiornik paliwa, silny wyciek, należy bezzwłocznie lądować na pierwszym napotkanym brytyjskim lotnisku;

G - uszkodzone działko pokładowe (można strzelać tylko sporadycznie).

Jeżeli na tablicy kontrolnej pojawią się komunikaty o wszystkich czterech uszkodzeniach, to każde następne trafienie samolotu przez nieprzyjaciela niszczy maszynę. Jedynym ratunkiem w takim przypadku jest wylądowanie na lotnisku państw Ententy, gdzie zostaną usunięte uszkodzenia.

Na koniec... Może będzie to zdradą tajemnicy, ale nikomu nie udało się zestrzelić dzielnego Maxa Chatswortha. Uczestnikom zabawy radzimy, aby poszli w jego ślady.



Pitstop

Autor: nieznany
Producent: Epyx
Rok produkcji: 1983
Rodzaj: wyścigi samochodowe
Ocena: 5
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Chyba każdy młody chłopak śni po nocach o wspaniałych wyścigach Formuły 1 - jak zamknięty w pięknym bolidzie mija kolejnych przeciwników mknąc z olbrzymią prędkością po zwycięstwo. Pitstop jest jakby spełnieniem tych marzeń. Znakomicie opracowany graficznie program symuluje wyścigi samochodowe na torze. W tych minizawodach Formuły 1 może wziąć udział od 1 do 4 zawodników. Pasjonująca walka toczy się na wybranych torach przez trzy, sześć lub dziewięć okrążeń. Zawodnicy mają także prawo wyboru jednego z trzech stopni trudności.

Jeszcze tylko wybór czy ma to być pojedynczy wyścig, małe czy duże Grand Prix i można wyruszać na trasę. Pojazd prowadzi się bardzo prosto gdyż posiada automatyczną skrzynię biegów, a w czasie jazdy kontroluje się tylko dwa wskaźniki: prędkości i ilości paliwa. Jak w prawdziwym wyścigu, po przejechaniu każdego okrążenia, kierowca ma prawo zjechać do boksu w celu dokonania obsługi. Czasami okaże się konieczne: uzupełnienie paliwa czy wymiana opon. Opony zużywają się w czasie normanej jazdy bardzo powoli (przy bezkolizyjnej wystarczają na 3 okrążenia). Natomiast gdy kierowca zbyt często zawadza o pobocze lub wpada na jadące przed nim pojazdy, to może się okazać, że nie wystarczą mu nawet na jedno okrążenie (wraz ze wzrostem stopnia zużycia zmienia się barwa opon, kolor czerwony informuje o niebezpieczeństwie pęknięcia). Zmiany opon na nowe i uzupełnienia paliwa można dokonać tylko podczas obsługi w boksie. W tym celu należy po minięciu linii oznaczającej koniec okrążenia zjechać na prawe pobocze toru. Następnie naprowadzić kursor na mechanika i nacisnąć FIRE. Teraz używając joysticka trzeba podejść do samochodu, zdjąć starą oponę, wymienić ją na nową i ponownie założyć na bolida. Po tych czynnościach odprowadza się mechanika na bezpieczną odległość i ponownie naciska FIRE (podczas obsługi można wymienić tylko te opony, które wydają się zużyte, a re-

▶ 27



Ninja

Autor: Steve Coleman
Producent: Mastertronic
Rok produkcji: 1986
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 4
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

W XVI wieku w Japonii panował mądry Nobunag, przychylnym okiem patrzący na przybywających do jego cesarstwa Europejczyków i misjonarzy chrześcijańskich. Czuwał on nad tym, aby w kraju panował spokój i dobrobyt. Zajmował się przede wszystkim budową tak wspaniałych obiektów jak zamki w Osace czy Himeji. W tym czasie powstał również tajemniczy i owiany legendą zamek Tsugara.

Szczęście Nobunaga nie trwało długo. W 1603 roku władzę w Japonii przejął ród Tokugawa dość szybko doprowadzając do upadku cesarstwa. Przed wygnaniem i śmiercią Nobunag zdążył zawiązać sprzysiężenie mające na celu ochronę tajemnic władzy nad życiem i śmiercią. Szlachetni wojownicy Ninja znali wszystkie te sekrety i przekazywali je tylko prawdziwym, godnym następcom. "Klucz" do wiedzy spoczywał w komnatach zamku Tsugara. Minęło wiele lat i dawni wojownicy wymarli. Pozo-

▶ 27

26

sztę pozostawić bez zmian). Aby zatankować paliwo należy powtórzyć opisane już czynności z drugim mechanikiem i naprowadzić kursor na obsługującego dystrybutor, nacisnąć FIRE i podejść do samochodu (należy pilnować aby benzyna nie przelała się, bo będzie trzeba ją nalewać powtórnie). W odpowiednim momencie trzeba odsunąć się na bezpieczną odległość. Teraz tylko starter musi machnąć chorągiewką i można jechać dalej. Wszystkie czynności należy wykonywać szybko, ponieważ zegar podczas obsługi działa normalnie. Gdy wszyscy wytypowani gracze osiągną linię mety ogłaszana jest klasyfikacja wyścigu i całego Grand Prix z uwzględnieniem wcześniej rozegranych zawodów. Na liście tej nie brak także informacji o wartościach nagród dla zwycięzców.

Korzystanie z klawiatury:
START - rozpoczęcie gry;
JOYSTICK - w pierwszej fazie gry dokonujemy nim wyboru poszczególnych opcji;
a) w czasie jazdy kieruje samochodem: w lewo i w prawo (skręt w tych kierunkach);
b) w górę (przyspieszanie);
c) w dół (hamowanie);
FIRE - w pierwszej fazie pozwala przejść do wyboru kolejnej opcji; w czasie gry może służyć jako "gaz" (akcelerator).

Opis planszy gry:
W czasie jazdy można korzystać z planu toru, na którym zaznaczone jest bieżące położenie gracza. Uczestnik zabawy otrzymuje również informację o liczbie przejechanych okrążeń - LAPS i czasie, który upłynął od startu - TIME. Kontroluje się także prędkość, z jaką porusza się bolid - SPEED i ilość paliwa - FUEL.

Punktacja:
W grze nie są przyznawane punkty. O klasie i miejscu zawodnika świadczy czas uzyskany po zakończeniu wyścigu, zaś w całym Grand Prix zajęte miejsce i suma zdobytych nagród.



One Man and his Droid

Autor: Clive Brooker i Adrian Sheppard
Producent: Mastertronic
Rok produkcji: 1985
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 4
Komputer Atari 800XL, 65XE, 130XE

Pewien człowiek razem ze swoim robotem znaleźli się na słynnej planecie Andromadus - oazie bezpańskich Ramboidów wałęsających się po korytarzach podziemnego labiryntu. Otrzymali zadanie schwytania i odtransportowania na Ziemię kilku z nich. Aby dostać się do systemu podziemnych korytarzy musieli pokonać komnatę, w której unosili się mieszkańcy planety. Znajdowali się oni w stanie letargu. Ramboidy żyją tylko 20 minut a potem zasypiają, aby znowu obudzić się na dwadzieścia minut za rok. Zadaniem gracza jest schwytanie określonej liczby stworków (zgodnie z kolejnością podaną z lewej strony ekranu) i umieszczenie ich w kapsule teleporatcyjnej. Wcześniej jednak, przed rozpoczęciem gonitwy za Ramboidami po labiryncie, trzeba odnaleźć właz do kapsuły. Następne zadanie to skierowanie do wlazu kolejnych stworków. Spotkania z nimi nie są groźne dla żadnej ze stron, jedynym utrudnieniem jest fakt, że Ramboid zmienia kierunek ruchu, należy więc tak zastawiać mu drogę, aby udał się w pożądanym przez gracza kierunku. Przed wyprawą robot gracza został wyposażony w specjalne urządzenia umożliwiające mu wznoszenie się w górę, kopanie dołków i ukrywanie się w nich oraz drążenie tuneli (każda z tych opcji dostępna jest oddzielnie, wyboru dokonuje się przez jednokrotne naciśnięcie FIRE). Na specjalnym monitorze istnieje możliwość sprawdzenia gdzie znajdują się poszukiwane stworki (po przytrzymaniu przez chwilę FIRE). Po zakończeniu każdego etapu gry (dwadzieścia różnych labiryntów) gracz otrzymuje hasło, które umożliwia rozpoczęcie następnej partii od miejsca, w którym gra została zakończona.

28

26

stał tylko Akimoto - ostatni Ninja. Zgodnie z tradycją musi on przed śmiercią przekazać nabytą wiedzę następcy. W przeciwnym razie olbrzymia mądrość Ninja ulegnie zapomnieniu, a ludzie od nowa będą próbowali zgłębiać tajemnice, które dzielni i szlachetni samuraje poznali wiele wieków temu.

Zostałeś wybrany spośród wielu kandydatów na następcę Akimoto. Najpierw jednak musisz udowodnić, że jesteś Ninja (tylko człowiek z jego cechami charakteru jest w stanie posiąść tak ogromną wiedzę i sprostać nałożonym obowiązkom). Twoje zadanie to dostać się do zamku Tsugara, odnaleźć ukrytą niebieską komnatę i skompletować siedem rozrzuconych po komnatach bożków. Nie byłoby to nic trudnego, gdyby nie strażnicy zamku, potomkowie wojowników Tokugawy, strzegący nieznanych sobie tajemnic. Będą oni używali najróżniejszych sposobów walki, aby nie dopuścić do wykonania przez ciebie misji. Tylko od umiejętności, refleksu, zwinności i sprytu gracza zależy czy tajemnice Ninja nie zaginą. Najgroźniejszy przeciwnik to diabelski Ninja (EVIL NINJA) używający identycznego stylu walki jak legendami samuraje (może walczyć mieczem, rzucać gwiazdki lub sztylety i zadawać ciosy karate). Nie łatwo będzie go zabić. Także inni będą trudni do pokonania. Słynni karatecy, mistrzowie walki wręcz - oto z kim jeszcze przyjdzie się bić. Staraj się z nimi walczyć na dystans. Aby pozbyć się natręta trzeba trafić go trzykrotnie gwiazdką, dwa razy sztyletem lub raz mieczem. Spotkasz także najzwyklejszych w świecie bandytów (THUG), twardych, wytrzymałych, stosujących wyrafinowane metody walki.

Następcę Ninja czeka niełatwe zadanie - świątynia ma wiele pięter. Każde z nich strzeżone jest przez wielu przeciwników. Pamiętaj, że jeżeli Ty nie podołasz misji, to nie będzie już prawdziwych, szlachetnych wojowników. W pierwszym etapie musisz pokonać wszystkich przeciwników na powierzchni wyspy. Następnie skieruj się do sali za kaplicą. Znajdziesz tam czarną dziurę. W chwili, gdy znajdziesz się bezpośrednio pod nią pchnij dźwignię joysticka w górę. Zabieg ten sprawi, że znajdziesz się w zamku. Tam pozbieraj wszystkie bożki i przejdź do ostatniej najwyższej komnaty. Następnie wróć do miejsca startu, a "poznasz wszystkie największe tajemnice życia i śmierci". Zostaniesz prawdziwym wojownikiem Ninja!

Korzystanie z klawiatury:
JOYSTICK - jeżeli nie jest naciśnięty FIRE, Ninja będzie poruszać się w prawo, lewo, dół i górę oraz wykonywać podskoki i przysiady;
JOYSTICK + FIRE - jeżeli Ninja jest odwrócony w prawo, ruch joysticka w lewo powoduje rzut gwiazdką lub sztyletem; ruch w prawo powoduje kopnięcie w przód; ruch do góry powoduje zadanie ciosu ręką w wyskoku; ruch w dół powoduje przysiad z ciosem ręką; ruchy joysticka na ukos powodują cios mieczem, nogą w wyskoku i nogą w przysiadzie (dla gracza odwróconego w lewo wszystkie ciosy zadawane będą odwrotnie niż opisano);
DOWOLNY KLAWISZ - chwilowa przerwa w grze;
FIRE lub dwukrotnie SPACE BAR - rozpoczęcie gry.
Opis planszy gry:
a) HERO - długość kreski nad tym napisem symbolizuje zasób sił gracza;
b) SCORE - bieżący wynik;
c) THUG, KARATEKA lub EVIL NINJA - napis określa przeciwnika, a długość kreski nad napisem jego siłę w danym momencie gry;
IDOLS - liczba zdobytych bożków.
Punktacja:
a) pokonanie THUGA - 40 pkt.
b) pokonanie KARATEKI - 60 pkt.
c) pokonanie EVIL NINJA - 80 pkt.
d) zdobycie bożka - 100 pkt.
e) przejście na wyższy poziom - 100 pkt.

27

Korzystanie z klawiatury:
START - rozpoczęcie gry;
JOYSTICK - sterowanie robotem zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami;
FIRE:
a) krótkie przytrzymanie - to wybór sposobu poruszania się robota gracza;
b) długie przytrzymanie - to ukazanie się mapy i możliwość sprawdzenia rozmieszczenia Ramboidów.
Opis planszy gry:
a) lewe pionowe okno - kolejność chwytania Ramboidów;
b) prawe pionowe okno - zawartość kapsuły teleportacyjnej;
c) cztery kwadratowe okienka w dolnej części ekranu symbolizują tryby pracy robota (migający jest aktualnie używany):
* możliwość wznoszenia się, latania;
* kopanie dołków i ukrywanie się w nich;
* drążenie tuneli w ścianach;
* mapa, rozmieszczenie stworków w labiryncie;
d) SCORE - bieżący wynik gracza;
e) TIME - czas w którym należy wykonać zadanie.
Punktacja:
Punkty przyznawane są za umieszczenie Ramboidów w kapsule.

GHOSTBUSTERS

If there's something strange

Ghostbusters

Autor: David Crane
Producent: Activision
Rok produkcji: 1984
Rodzaj: gra przygodowa
Ocena: 5
Komputer Atari 800XL, 65XE, 130XE

Na liście bestselerów filmowych ostatnich lat znalazł się także amerykański film pod tytułem "Ghostbusters" z muzyką skomponowaną przez Ray'a Parkera Jr. Od momentu wprowadzenia dzieła na ekrany kin przed kasami ustawiły się kilometrowe kolejki. Fascynująca opowieść o grupie młodych, energicznych ludzi, którzy, szukając sposobu na życie, założyli firmę zwalczającą i wyłapującą duchy - miała swoich wielbicieli. Co prawda początkowy spokój i głuche telefony nie wróżyły zbyt długiej egzystencji. Na szczęście w jednym z ekskluzywnych, miejskich hoteli zaczęło straszyć. Całe piętro opanowane zostało przez duchy i duszki rozmaitej maści. Rozległ się sygnał syreny alarmowej w bazie firmy (GHO) i specjalnie przygotowany samochód z trójką gotowych prawie na wszystko ludzi ruszył do akcji. Ghostbusters, uzbrojeni po zęby, stoczyli pierwszy, nie pozbawiony zabawnych sytuacji, pojedynek z nadprzyrodzonymi siłami. Pojedynek pod każdym względem zwycięski - duch został schwytany, a firmę zasypała lawina zamówień. Nagle, z niewiadomych przyczyn, cały Nowy Jork został ogarnięty manią przepędzania duchów. Prasa pisała tylko o wspaniałej trójce bohaterów, a ulicami miasta pędził tam i z powrotem dziwny samochód z charakterystycznym znaczkiem (duszek uwięziony w znaku zakazu). Pracy było coraz więcej. Nowe monstra i straszydła zaczęły coraz liczniej pojawiać się w wielkiej metropolii dążąc do spełnienia legendarnej przypowieści o spotkaniu na szczycie świątyni ZUUL oddźwiernego (Gatekeeper) i klucznika (Keymaster).

Na kanwie filmu powstał program komputerowy pod tym samym tytułem. Gracz, wcielający się w szefa Ghostbustersów, staje przed trudnym zadaniem uchronienia miasta przed zagładą. Grę rozpoczyna się od wizyty w banku. Trzeba przecież załatwić fundusze na zakup odpowiedniego sprzętu. Jeżeli gracz jest posiadaczem imiennego konta bankowego i zna jego numer to nie ma problemu. Natomiast jeżeli jest się dopiero początkującym biznesmenem należy postarać się o kredyt bankowy. Jego maksymalna wysokość wyniesie 10000 dolarów jeżeli nie ma się poparcia ze strony ludzi na co dzień zajmujących się interesami. Mając te pieniądze w kieszeni można wyruszyć na zakupy. Najpierw oczywiście samochód. Do wyboru są cztery typy, w cenie od 2000 do 15000 tysięcy dolarów. Droższe mogą jeździć szybciej i zabrać więcej bagażu. Najtańszy jeździ najwolniej i ma najmniejszą ładowność. Pojazd wybiera się stosowanie do posiadanych środków finansowych. Następny krok, to kupno specjalnego sprzętu do zwalczania sił nadprzyrodzonych. Należy pamiętać, że do dyspozycji jest określona suma pieniędzy, a samochód może zabrać tylko tyle bagaży, ile jest podanych w instrukcji obsługi. Trzeba kupować więc rzeczy najbardziej potrzebne. Na koniec, jeżeli zostanie jeszcze trochę pieniędzy i miejsca w samochodzie, gracz powinien dokupić kilka pułapek (Traps). W każdej z nich można zmieścić jednego ducha. Oprócz pułapek oferta sprzedaży specjalistycznego sklepu obejmuje:
a) wykrywacz energii (PK Energy Detector), w cenie 400 dolarów;
b) wzmacniacz zjaw (Image Intensifier), cena 800 dolarów;
c) wykrywacz demonów (Marshmallow Indicator), cena 800 dolarów;
d) chwytacz duchów (Ghost Bait), cena 400 dolarów;
e) zasysacz duchów (Ghost Vacum), cena 500 dolarów;
f(przenośny magazyn laserowy (Portable Laser Confinement System), w cenie 8000 dolarów.

Aby wejść w posiadanie dowolnego z tych urządzeń niezbędne jest posiadanie odpowiedniego miejsca na lub w samochodzie i właściwą sumę pieniędzy. Sama czynność kupna jest bardzo prosta - za pomocą joysticka należy naprowadzić wózek transportowy na wybrany przyrząd i nacisnąć FIRE, następnie podjechać wózkiem do samochodu i zamocować urządzenie - ponownie naciskając FIRE.

W celu ułatwienia zakupów, firma produkująca urządzenia do łapania duchów, dołączyła do nich krótkie ulotki reklamowe z podanymi możliwościami działania. Oto treść kilku z nich:
a) wzmacniacz zjaw - powoduje wzmocnienie poświaty ducha, przez co staje się on widoczny;
b) wykrywacz energii - dzięki niemu można zlokalizować dom nawiedzony przez złe moce, wskaźnik migocze czerwoną barwą;
c) wykrywacz demonów - ułatwia lokalizowanie duchów, zaznacza na biało dom, który może zostać nawiedzony;
d) pułapka - urządzenie służące do łapania duchów;
e) zasysacz duchów - ułatwia chwytanie duchów podczas jazdy samochodem;
f) łapacz duchów - podobne zadanie jak pułapka.

Przed wyruszeniem do akcji należy zapoznać się z mapą miasta i znajdującymi się na niej oznaczeniami:
* ZUUL, to świątynia w centrum miasta, do której zmierzają duchy (jeżeli dojdzie ich więcej niż szesnaście gra się zakończy).
* GHO, to centrala firmy gracza, tu zwozi się schwytane duchy i uzupełnia niedobory kadrowe w ekipie łapaczy.
* KLUCZ symbolizuje klucznika (Keymaster), również on usiłuje dotrzeć do ZUUL.
* BRAMA symbolizuje oddźwiernego (Gatekeeper), także usiłuje dotrzeć do ZUUL.
* SYMBOLE ZJAW, to aktualna trasa wędrówki duszków.
* DUSZEK W ZNAKU ZAKAZU, to miejsce położenia ekipy łapaczy.
* DOM MIGOCZE KOLOREM CZERWONYM, to miejsce nawiedzone przez duchy.

Trasę do jednego z nawiedzonych przez złe moce domów prowadzącą ulicami Nowego Jorku wybiera się za pomocą joysticka. Gdy to już nastąpi, rozpoczyna się właściwa część akcji. Przed budynkiem opętanym przez zjawę należy pierwszego ze swoich łapaczy umieścić mniej więcej pośrodku obiektu i nacisnąć FIRE. Następnie drugiego trzeba ustawić tak, aby promienie wypuszczone z ich miotaczy laserowych zmusiły ducha do znalezienia się nad pułapką. Energiczny ruch joystickiem w tym momencie spowoduje schwytanie ducha. Jeżeli skrzyżuje się promienie lasera łapacze stracą życie, a uzupełnienie składu ekipy może nastąpić dopiero w bazie (GHO). Jeżeli uda się złapać zjawę, konto bankowe gracza wzrasta od 200 do 500 dolarów, w zależności od rodzaju złapanego ducha i czasu trwania akcji. Jedyny

29

28

Jedyny sposób na zwycięstwo, to odrobienie pieniędzy pożyczonych z banku i dotarcie na szczyt ZUUL wcześniej niż znajdą się tam oddźwierny i klucznik.

Korzystanie z klawiatury:

a) w czasie pertraktacji z bankiem i zakupów dane wprowadza się z klawiatury, zgodnie ze wskazówkami na ekranie;

b) jazda samochodem i łapanie duchów odbywa się za pomocą joysticka;

c) SPACE BAR - informacje o przebiegu gry.

Opis planszy gry:

a) pertraktacje z bankiem prowadzone są za pomocą "pytań i odpowiedzi";

b) podczas zakupów na ekrenie pojawiają się informacje o "towarach";

c) na planie miasta zaznaczone są: położenie gracza - duszek zamknięty w znaku zakazu; klucznik - symbol kluczyka; oddźwierny - symbol bramy; GHO - baza; ZUUL - świątynia, miejsce do którego zdążają duchy; nawiedzone domy - migające na czerwono; duszki poruszające się ulicami Nowego Jorku;

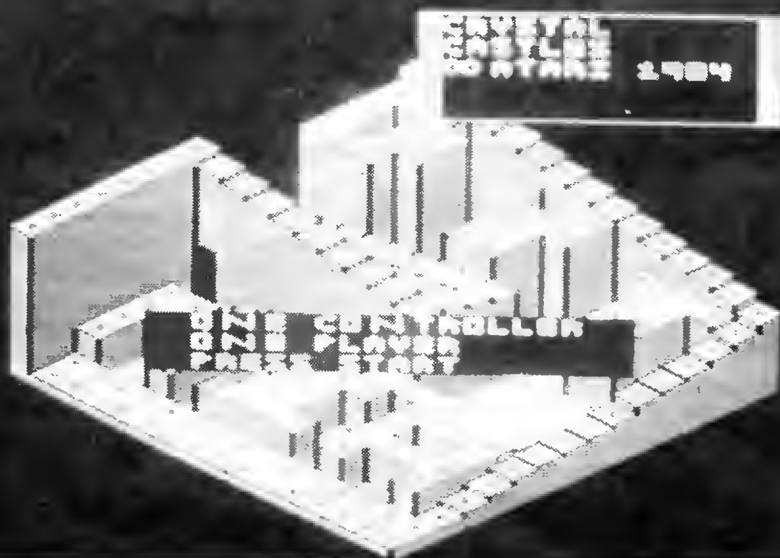
d) podczas jazdy samochodem w dolnej części ekranu - po naciśnięciu SPACE BAR - ukazują się informacje o stanie gry.

Punktacja:

W grze otrzymuje się pieniądze (przelewem na konto bankowe) za schwytanie duchów i zjaw oraz odtransportowanie ich do składnicy w GHO. Jeżeli gracz chce otrzymać na rozwój firmy 500000 dolarów niech spróbuje podszyć się pod niejakiego HERBIE, który posiada konto o numerze 05250624.

"Ghostbusters" wyróżnia się znakomitą grafiką i wspaniałą muzyką.





Crystal Castles

Autor: nieznany
Producent: Atari
Rok produkcji: 1984
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 3
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Było to zupełnie jak w bajce. W dalekiej Tanzanii urodził się w biednej murzyńskiej rodzinie Bombeye. Nie był zbyt mądry, ale za to cechował się uporem i dużą cierpliwością. Dzięki tym cechom charakteru po szkole podstawowej ukończył z wyróżnieniem liceum ogólnokształcące. Z jego niewątpliwego sukcesu wraz z nim cieszyła się cała wioska, z której pochodził. Ten nasz Bombeye to geniusz i wielki czarownik - mówiły stare Murzynki stojąc po wodę ze studni. Tymczasem, jak co roku, ogłoszono nabór na studia za granicą. Nasz bohater bardzo chciał się dalej uczyć i po kilku zabiegach, które usunęły jego konkurentów w cień, został wysłany do pewnego państwa celem dalszego kształcenia się. Kiedy po trzech latach mógł swobodnie porozumiewać się z otoczeniem, usłyszał od swoich przyjaciół z akademika opowieść o kryształowym zamku. Dziwna to była historia: "Za górami, za lasami, za siedmioma rzekami, wśród drzew i kwiatów żyła piękna królewna o śnieżnobiałej cerze. Zwali ją Mleczną Królewną. Chodziła na długie spacery i dawała się lizać mieszkańcom kniei. W zamian za to zwierzęta kochały ją i przynosiły smakowite owoce z lasu, aby i ona mogła skosztować jagód, poziomek czy orzechów. Trwała pełna beztroska. Lecz szczęście nie było pisane pięknej pannie. Pewnego dnia do puszczy przyjechała z przyjacielską wizytą księżna z sąsiedniego państwa. Kiedy ujrzała królewnę, tak zezłościła ją nieprzeciętna uroda dziewczyny, że kazała ją porwać i zamknąć w najwyższej baszcie swojego kryształowego zamku. Na nic zdały się szlochy i rozpacz przyjaciół. Zła księżna była nieubłagana. Nie dość tego podała niewinnej panience środek, po którym ta ostatnia zapadła w głęboki sen. Jak głosi przepowiednia Mleczną Królewnę może uratować tylko chłopiec o czarnej skórze."

Bombeye długo rozmyślał nad tym, co usłyszał i w końcu doszedł do wniosku, że to on jest tym, który ma uratować królewnę. Wtedy zebrał się w sobie i poszedł

30



Creature Creator

Autor: nieznany
Producent: Design Ware
Rok produkcji: nieznany
Rodzaj: program quasi-edukacyjny
Ocena: 3
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Program jest bardzo dobrym ćwiczeniem pamięci i ma zadatki na program edukacyjny. Zabawa polega najpierw na zbudowaniu z różnych elementów "potworka-kreatury", następnie na wprawieniu go w ruch i w końcu na grze z komputerem. Creature Creator składa się z pięciu części. Są to:

Tworzenie potworka (MAKE) - zaczyna się od głowy (12 możliwych wariantów). Klawisz RETURN umożliwia wybór. Kiedy rodzaj głowy (HEAD) zostanie ustalony, naciskając klawisz SPACE BAR, można przejść do wyboru ramion (ARMS). W tym przypadku uczestnik zabawy ma do dyspozycji 8 wariantów. Analogicznie dołącza się tułów (BODY) i nogi (LEGS). Po zbudowaniu potworka można przejść do dalszej części programu.

Wprawienie monstra w ruch (DANCE) - aby wykonać jakikolwiek ruch najpierw należy dowiedzieć się jak posługiwać się klawiaturą komputera. Poszczególne

30

29

szukać kryształowego zamku. Zanim dotarł do celu musiał stoczyć mnóstwo pojedynków z przeciwnikami, których trudno opisać - tak strasznie wyglądali. Ponadto podczas wędrówki zbierał ogniwa srebrnego łańcuszka, który rozsypał się podczas porwania królewny. Był to też dla niego drogowskaz do ukochanej.

Przemieszczał się przez mroczne korytarze, wchodził na góry nie tknięte ludzką stopą, jeździł leśnymi windami. Pewnym ułatwieniem dla niego były puchary z tajemniczym płynem, którego wypicie dodawało mu sił i powodowało, że mógł zabijać dzikie monstra bez narażania życia. To, co zobaczył w czasie marszu, mroziło krew w żyłach. Na szczęście Bombeye urodził się w Afryce i temperatura jego ciała kształtowała się na normalnym poziomie. Po nieskończenie wielu przygodach udało mu się uratować Mleczną Królewnę. Zabrał ją ze sobą do Tanzanii, gdzie w trakcie uroczystości z okazji ukończenia przez niego studiów, mieszkańcy wioski razem z nim zjedli ją na kolację. Opowieść ta jest przykładem, że nie zawsze sprawdza się przysłowie: "Nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło". Teraz znowu trzeba będzie posłać po myśliwego z "Czerwonego Kapturka".

Korzystanie z klawiatury:
START lub FIRE - rozpoczęcie gry;
SELECT - wybór liczby graczy (ONE PLAYER, TWO PLAYER);
OPTION - wybór liczby używanych joysticków w grze (ONE CONTROLLER, TWO CONTROLLER);
SPACE BAR - chwilowe zatrzymanie i wznowienie gry;
JOYSTICK - sterowanie postacią na ekranie na zasadach ogólnie przyjętych;
FIRE - podskok.

Opis planszy gry:
a) lewy górny róg ekranu - bieżący wynik gry;
b) prawy górny róg ekranu - dane miejsca pobytu gracza;
c) lewy dolny róg ekranu - liczba "istnień" do dyspozycji gracza.

Punktacja:
a) w zależności od zebranych ogniw łańcuszka;
b) za każdorazowe dotknięcie pucharu - 1000 pkt.;
c) za zabranie ostatniego ogniwa łańcuszka na ekranie - 1000 pkt.

Gyrrus

Autor: nieznany
Producent: Parker Bros
Rok produkcji: 1984
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 3
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

To było pięćdziesiąt lat temu. Rok 2001 stał się dla wszystkich ludzi na Ziemi symbolem zwycięstwa rozumu i wspólnego dobra nad dążeniem do samozagłady. Zapanował powszechny pokój. Całą energię i potencjał myślowy mieszkańców planety skierowano na eksplorację przestrzeni kosmicznej. Pierwsza ekspedycja złożona z najwybitniejszych naukowców i specjalistów różnych dziedzin ruszyła na pokładzie statku "KOZIOROŻEC 1" na podbój wszechświata. To było pięćdziesiąt lat temu.

Dziś, w roku 2051, ludzie, którzy pierwsi poznali "smak" obcych galaktyk, na tym samym statku "KOZIOROŻEC 1" odebrali z odległej otchłani kosmosu rozpaczliwy krzyk mieszkańców Ziemi: "Ratujcie naszą planetę !!!" Ten okręt i jego załoga - zaprawiona w bojach w układzie Arkana - to ostatnia szansa. Przeciwnik jest bardzo groźny. To Wielki Imperator Chung z sąsiedniej galaktyki zdradziecko napadł na spokojnych Ziemian, którzy zapomnieli już o słowie WOJNA. "KOZIOROŻEC 1" musi pokonać nieprzyjacielskie statki pozostawione na drodze do ojczyzny i kolejno przelecieć nad: Neptunem, Uranem, Saturnem, Jowiszem i Marsem. Załoga dysponuje na szczęście nowoczesną i bardzo celną bronią o dwóch stopniach natężenia ognia. Drugim ułatwieniem jest czarodziejski eliksir (prezent od uratowanych przed władzą imperium Arkańczyków), który daje szansę przeżycia czterech pojedynków bez utraty życia. Potencjalni wybawcy Ziemi muszą pamiętać jednak z kim mają do czynienia. Chung to istota, która czerpie siły z walki. Jego pojazdy kosmiczne wysyłają śmiercionośne meteoryty, a od czasu do czasu stawiają zaporę elektryczną o dużej mocy rażenia. Może się to okazać skuteczną przeszkodą w dotarciu do "kolebki człowieczeństwa". Eskadry imperatora pojawiają się w najmniej oczekiwanych miejscach i momentach - to już ostatnia uwaga.

Korzystanie z klawiatury:
START lub FIRE - rozpoczęcie gry;
SPACE BAR - chwilowa przerwa w grze;
JOYSTICK:
a) w lewo - lot zgodnie ze wskazówkami zegara;
b) w prawo - lot w kierunku przeciwnym do wskazówek zegara;
FIRE - uruchomienie działa pokładowego.

Opis planszy gry (od lewej strony):
a) liczba statków do dyspozycji;
b) bieżący wynik;
c) liczba przebytych odcinków.

Punktacja:
a) zniszczenie całej eskadry wroga - 1000 lub 1500 pkt.;
b) zniszczenie wszystkich statków imperatora na etapie poprzedzającym lot na kolejną planetę - 10000 pkt.;
c) trafienie pojedyńczego nieprzyjacielskiego statku - od 50 do 100 pkt.;
d) zniszczenie statku otoczonego małymi kulami - od 1000 do 2500 pkt.

Premię w postaci dodatkowego "KOZIOROŻCA 1" uzyskuje się za pierwsze 60000 pkt. i każde następne 70000 pkt. Gra wyróżnia się atrakcyjną muzyką.

29

klawisze oznaczają wykonywanie następujących ruchów przez stworzonego potworka:
R - Roar (otwarcie ust);
T - Turn Head (skręt głowy);
G - Grab (ugięcie rąk);
W - Wave (podniesienie lewej ręki do góry);
H - Hop (podskok);
S - Stomp (podniesienie prawej nogi do góry).

Następny krok to umieszczenie odpowiednich liter w diagramie na ekranie. Aby przejść do wybranego pola w diagramie należy posłużyć się klawiszami:
I - do góry;
J - w lewo;
K - w prawo;
M - do dołu lub strzałkami w tych kierunkach.

Warto przy tym pamiętać, że głowie odpowiadają litery R i T, rękom G i W, nogom zaś H i S. Po wykonaniu tych czynności można -przez naciśnięcie klawisza RETURN - wprawić stworzoną "kreaturę" w ruch, lub też zatrzymać ją (powtórnie naciskając RETURN). Klawisz ESC umożliwia powrót do samych komend czyli algorytmu postępowania.

Gra z komputerem (GAME) - polega na powtarzaniu ruchów komputerowego (MINE) przez monstrum gracza (YOURS). Klawisz RETURN służy do uruchomienia i zatrzymywania gry, a klawisz ESC do zmiany poziomów. Są trzy do wyboru: łatwy (EASY), średni (MEDIUM) i trudny (HARD). Zatwierdzenie wybranego poziomu odbywa się przez naciśnięcie klawisza RETURN. Po prawidłowym powtórzeniu ruchów monstra zaprogramowanych przez komputer na ekranie pojawia się komunikat GOOD JOB - czyli: dobra robota -oraz pytanie czy gracz chce kontynuować grę z dotychczasowym kontem czy też rozpocząć od nowa. Przez naciśnięcie klawisza RETURN automatycznie kontynuuje się zabawę (istnieje 16 możliwych kolejnych kroków). ESC umożliwia zmianę poziomu trudności.

Pomoc w obsłudze programu (HELP) - ułatwia zapoznanie z Creature Creator i wyjaśnia do czego służą poszczególne klawisze. Przez wciśnięcie klawiszy od 1 do 5 można wywołać dowolną część programu (1-MAKE, 2-DANCE, 3-GAME, 4-HELP, 5- DEMO). Ponadto istnieje możliwość wyłączenia dźwięku (klawisz A), zmiany tła ekranu (klawisz B) i wyboru poziomu (klawisz C).

Program demonstracyjny (DEMO) - informuje czego można oczekiwać po Creature Creator i pokazuje w jaki sposób korzystać z niego. Prezentuje również wszystkie kombinacje zamian głów, rąk, tułowia i nóg oraz w jaki sposób programować ruch potworka. "Kreowanie Kreatur" nie stanie się być może przebojem, ale na pewno jest programem rozwijającym zdolność logicznego myślenia i spostrzegawczość co polecamy dzieciom i rodzicom.

NINJA



SALA AKUMY

KOMNATA KANGURÓW | KOMNATA SZARYCH ŚCIAN

PODDASZE | KOMNATA DUŻYCH DRZWI | DUŻE ZIELONE DRZWI

NIEPOKONANY DOZO | POKÓJ OKIENNY | DIAMENTOWY HALL | SKARBIEC

KOMNATA ZIELONYCH DRZWI | SALA TAKOMIKURY | SIEŃ | TĘCZOWY POKÓJ | KOMNATA NIEBIESKICH OKIEN

DŁUUUGI KORYTARZ | WEJŚCIE DO ZAMKU | KAPLICA | SIEŃ | start

Kakiet

ghost busters

GHOST BUSTERS

LEGENDA

GATEKEEPER ODDŹWIERNY

ZUUL — ŚWIĄTYNIA NAJGORSZEGO DUCHA

KLUCZ DO ŚWIĄT.

DUSZKI

GHO — BAZA POSKROMICIELI

ZABUDOWA

PARK AVENUE

CHURCH STR.

UNION STR.

BROADWAY

1ST

2ND

3RD

4TH

5TH

ZUUL

GHO

Kakiet



Submarine Commander

Autor: nieznany
Producent: Thorn Emi
Rok produkcji: 1982
Rodzaj: gra symulacyjna
Ocena: 3
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Narwik to niewielkie miasto w północnej Norwegii - ważny punkt strategiczny nad Morzem Norweskim. W czasie drugiej wojny światowej port ten stał się frontem działań wojennych i symbolem zwycięstwa aliantów nad "niezwyciężoną" armią niemiecką. Było to dokładnie 28 maja 1940 roku. Być może ta właśnie bitwa dostarczyła pomysłu na scenariusz autorom programu Submarine Commander. Gracz jest dowódcą łodzi podwodnej, której zadaniem jest niszczenie za pomocą torped okrętów nieprzyjaciela. Ekran to pulpit sterowniczy z wszystkimi potrzebnymi przyrządami kontrolno-pomiarowymi. Trzeba pilnie śledzić jego wskazania. W celu zatopienia okrętów wroga należy przemieścić łódź podwodną w pobliże nieprzyjacielskiego konwoju. Następnie doprowadzić do wynurzenia się statku na niższą głębokość tak aby eskadra przeciwnika była widoczna w peryskopie i odpalić torpedy w momencie, gdy znajdzie się ona w celowniku sterowanego okrętu podwodnego. Należy unikać walki z wrogiem na powierzchni morza (pełne wynurzenie), ponieważ łódź stanowi bardzo łatwy cel i szybko ulegnie zniszczeniu. Uszkodzenia poniesione podczas prób torpedowania usuwane są przez załogę w trakcie gry. Szczególną uwagę powinno się poświęcić kontroli wskaźnika zapasu powietrza (wynurzenie na powierzchnię pozwala uzupełnić braki), ilości paliwa i stanowi naładowania akumulatorów kierowanej łodzi podwodnej.

Korzystanie z klawiatury:
START - rozpoczęcie gry;
SELECT - wybór poziomu trudności (od 1 do 9);
M - pojawienie się mapy na ekranie;
P - wysunięcie peryskopu;
C - otwarcie zbiorników szybkiego zanurzania (zanurzanie awaryjne);
B - szybkie wynurzanie;
S - sonar;
N - odwołanie rozkazu szybkiego wynurzania lub szybkiego zanurzania;
Y - chwilowa przerwa w grze (ponowne naciśnięcie powoduje wznowienie gry);
Klawisze od "1" do "9" - ustawienie mocy silników łodzi podwodnej;
Klawisz "0" - silniki stop, wyłączenie;
JOYSTICK - obsługa sterów kierunku i głębokości;
FIRE - odpalanie torped;
INVERSE - rozpoczęcie gry od nowa.

Opis planszy gry - pulpit sterowniczy (zaczynając od lewej strony ekranu w dół, a kończąc na prawej stronie w dół):
a) hydrofon (po lewej stronie sonaru);
b) położenie sterów kierunku i głębokości (A i D);
c) kompas;
d) wskaźnik liczby torped (T - max. 80 sztuk);

34



Chop Suey

Autor: Adam Michael Billyard
Producent: English Software
Rok produkcji: 1985
Ocena: 3
Rodzaj: gra zręcznościowa
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Chop Suey - pod tym pseudonimem jesteś znany na matach karate całego świata. Tak naprawdę to urodziłeś się w Skiroławkach, a ponieważ nie interesowało cię to, czym zajmowali się pozostali mieszkańcy miasteczka, zacząłeś sam, bez niczyjej, pomocy ćwiczyć się w walce. Najpierw twoim ulubionym sportem był boks. Zrezygnowałeś jednak z tego zajęcia, bo warunki fizyczne nie predysponowały cię do jego uprawiania. Coś jednak trzeba było robić. Pomógł, jak zwykle w takich sytuacjach, przypadek. Pewnego razu do Skiroławek, zwabiony określoną sławą tego miasteczka, przyjechał Toshiro Mifune. Kiedy natknąłeś się na niego na dworcu kolejowym i wasze spojrzenia spotkały się, wiedziałeś już, że twoją "drugą Polską" będzie Japonia. Toshi polubił cię od pierwszego wejrzenia. Zapewne dlatego już w rok później, po załatwieniu niezbędnych formalności związanych z wyjazdem, dobijałeś statkiem o nazwie MS "Ziuta" do brzegów kraju "kwitnącej wiśni". Podczas podróży "połykałeś" książki o historii tego państwa i doszedłeś do wniosku, że najrozsądniejszym zawodem dla ciebie będzie praca szoguna. Mogłeś połączyć to przy okazji z twoim zamiłowaniem do sportu. Tym razem wybór padł na karate. Bardzo szybko okazało się, że robisz w nauce tej walki bardzo duże postępy. Dziwiło to nawet samych Japończyków. Po następnym roku pobytu byłeś już najlepszy, potwierdzając tym prawdę o Polakach za granicą. Tak było do dzisiaj. Wczoraj przybyli, aby walczyć z tobą Foo Garimoto (Zdzisiek Młot) z synem Sling Lool (Wacek Głąb). To niestety ci sami faceci, od których zawsze dostawałeś w Skiroławkach. Dni nigdy cię nie lubili, a teraz chcą złamać czekającą cię karierę. Jest tylko jedyna szansa wygrania tego pojedynku. W Japonii nie ma już sztachet.

Korzystanie z klawiatury:
START lub FIRE - rozpoczęcie gry;

34

33

e) wskaźnik ilości paliwa (F - max. 250 ton);
f) stan naładowania akumulatorów (C - max. 70 jednostek);
g) prędkościomierz (w węzłach);
h) sonar (środek ekranu po wywołaniu go klawiszem S);
i) wskaźnik tonażu zatopionych okrętów (po prawej stronie sonaru);
j) głębokościomierz (DEPTH);
k) echosonda, wskazuje kontury dna;
l) zegar, wskazuje czas trwania rejsu;
ł) wskaźnik odniesionych uszkodzeń (C - sterowanie, H - kadłub, I - instrumenty pomiarowe, E - maszyny).

Po zakończeniu gry pojawia się na ekranie napis GAME OVER i komunikat o czasie trwania wyprawy (TIME), liczbie wystrzelonych torped (TORPEDOS), ilości zużytego paliwa (FUEL), odniesionych uszkodzeniach (DAMAGE), tonażu zatopionych nieprzyjacielskich statków (TONNAGE) i uzyskanym wyniku gry (SCORE).

33

SELECT - wybór przeciwnika; trzy możliwości: PLAYER vs PLAYER (gracz kontra gracz), PLAYER vs COMPUTER (gracz kontra komputer) i COMPUTER vs COMPUTER (komputer kontra komputer);
OPTION - wybór prędkości prowadzonej walki; dwie możliwości:
SLOW (dla przyszłych mistrzów) i FAST (dla zaawansowanych);
DOWOLNY KLAWISZ - chwilowe zatrzymanie gry i jej uruchomienie;
JOYSTICK:
a) do góry - wyskok w górę;
b) w prawo skos w górę - przeskok ponad przeciwnikiem;
c) w prawo - ruch w prawo;
d) w prawo skos w dół - uderzenie pięścią;
e) do dołu - atak nogą na nogi przeciwnika;
f) w lewo skos w dół - atak nogą na korpus przeciwnika;
g) w lewo - ruch w lewo;
h) w lewo skos w górę - atak nogą w wyskoku na twarz przeciwnika;
FIRE - odwrócenie postaci w pożądanym kierunku.
Opis planszy gry:
1UP - bieżący wynik gracza numer jeden;
TIME - czas gry, jaki pozostał do końca danej rozgrywki;
2UP - bieżący wynik gracza numer dwa.
Wskazówki:
* każde uderzenie to wzrastający poziom bólu u przeciwnika oraz - w zależności od rodzaju ataku (ofensywny lub defensywny) - określona liczba zdobytych punktów;
* poziom bólu wyświetlany jest u dołu ekranu w postaci świecących trójkącików, na ekranie w tym czasie pojawia się napis POW;
* jeżeli POW zaczyna migać, to siły danego zawodnika kończą się;
* tylko upływający czas bez otrzymania następnych ciosów pozwala na odzyskanie sił;
* jeżeli poziom bólu osiągnie liczbę osiem, przeciwnik odnosi zwycięstwo przed czasem (normalna walka trwa 3 minuty) - trzeba zwrócić szczególną uwagę, aby nie "nadziać" się na skorpiona, który od czasu do czasu wychodzi na matę przez otwór wentylacyjny;
* jeżeli skorpion ukąsi przeciwnik otrzymuje dodatkowo 1000 pkt.

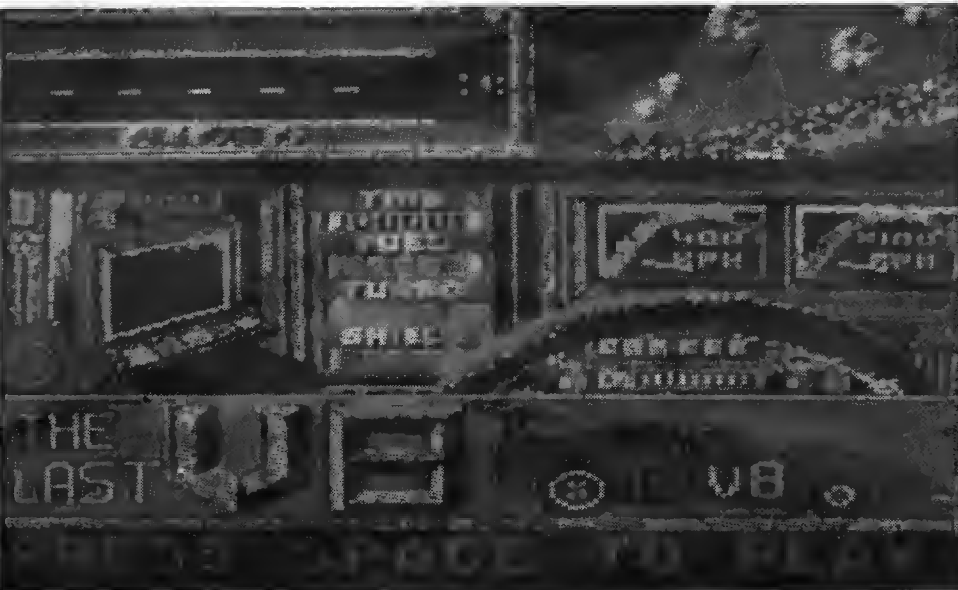


Zorro

Autor: James Garon i Kelly Day
Producent: DataSoft
Rok produkcji: 1985
Rodzaj: gra przygodowa
Ocena: 5
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Zorro to meksykański bohater narodowy. Tajemniczy opiekun i obrońca uciśnionych, dziarsko walczący z francuskimi najeźdźcami. Za jego głowę wyznaczona jest nagroda. Trudno go jednak złapać. Zawsze ubrany w czarny płaszcz i maskę na twarzy pozostaje niewidzialny dla nieprzyjaciół i zdrajców. Taka jest legenda. Jak było naprawdę nie wiadomo. Ale można sobie dopowiedzieć dalszą część bawiąc się programem komputerowym pod tym samym tytułem.

Gra zaczyna się na przedmieściach małego miasteczka. Okrutny sierżant gwardii narodowej nie mogąc poradzić sobie z tajemniczym Zorro uwięził jego narzeczoną w podziemnych kazamatach. Bohater wyrusza uwolnić piękną damę serca. Aby tego dokonać musi poszukać miejsc, w których ostatnio ją widziano. Być może tam będą też ślady, które naprowadzą na trop ukrytego więzienia. Dobra wróżka poradziła mu także, aby po drodze zebrał kilka przedmiotów, które posłużą do przekupienia strażników pilnujących cnotliwej Inez. Są to: podkowa, kielich i but. Zorro dowiedział się, że podczas porwania ukochana zgubiła czarną chusteczkę, którą dał jej w prezencie. Przechodząc obok domu, w którym mieszkała, zobaczył, że na korbie od studni wisi kawałek szmatki. Szybko wspiął się na balkon i zabrał go ze sobą. Tak jak przypuszczał był to znak od porwanej kobiety. Teraz zaczął szukać klucza od komnaty, w której zamknięty był żelazny pręt do znakowania bydła. Z prętem popędził do kuźni, gdzie włożył go do paleniska i rozgrzał do czerwoności. Pomógł mu w tym miech. Musiał to zrobić, bo w przeciwnym razie nie mógłby napiętnować byka strzegącego podkowy, a ten z kolei nie uciekłby. Następnym krokiem Zorro było zdobycie i zawieszenie dwóch dzwonów na starej dzwonnicy nieopodal cmentarza. Kiedy to uczynił po okolicy rozeszła się wieść o otwarciu grobowca - jedynej drogi wiodącej do więzienia, a dzwony zaczęły bić na alarm. Bohater długo zastanawiał się czy zdobyta podkowa jest wystarczającym atrybutem szczęścia, aby wejść do krainy cieni. Postanowił jeszcze raz dokładnie spenetrować miasteczko. W trakcie spaceru zabrał żołnierzom trąbkę i odegrał sygnałówkę (FIRE) stojąc na ruchomej desce przed domem, na którym był but. Wtedy z budynku zeskoczył jeden z wojaków, a Zorro uchwycił się wystającej belki i dostał na dach budynku. W nagrodę otrzymał but. Dopiero teraz skierował swoje kroki do podziemi w poszukiwaniu kielicha. Szedł śladem porozrzucanych worków z pieniędzmi starannie je zbierając. Kiedy zobaczył sekretne drzwi z wymalowanymi na nich: podkową, kielichem i butem, wiedział już, że znalazł wejście do więzienia. Uwolnił przetrzymywane tam osoby, a one pomogły mu dostać się do Inez - wybranki jego serca. Widząc ją wyciągnął z kieszeni płaszcza chusteczkę i oddał zgubę, a w dowód miłości jeszcze raz wrócił na górę i odszukał różę. Z kwiatem ponownie zszedł na dół tym razem wybierając drogę przez starą studnię.
Korzystanie z klawiatury:
START lub FIRE - rozpoczęcie gry;
SPACE BAR - chwilowa przerwa w grze;
KLAWISZ S - wyłączanie i włączanie muzyki;
KLAWISZ L - ustawienie joysticka dla graczy leworęcznych;
KLAWISZ P - ustawienie joysticka dla graczy praworęcznych;
JOYSTICK - kierowanie Zorro.
Opis planszy gry:
SCORE - liczba zdobytych punktów;
HIGH - najlepszy uzyskany wynik;
BONUS - liczba dodatkowych punktów do uzyskania;
LIVES - liczba "istnień" do dyspozycji gracza.



The Last V8

Autor: nieznany
Producent: Mastertronic
Rok produkcji: nieznany
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 2
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Stało się to, czego wszyscy ludzie na Ziemi od wielu lat się obawiali. Technika posunęła się tak daleko naprzód, że skonstruowanie bomby neutronowej nie było żadnym problemem, jeżeli ktoś posiadał choć elementarną wiedzę w tym zakresie. Ponieważ na Ziemi nigdy nie brakowało szaleńców postanowiono powołać Wszechświatową Radę Ocalenia Planety Przed Bombą. Zadanie jej polegało na konfiskacie wszystkich wyprodukowanych typów amunicji i zniszczeniu technologii produkcji tych środków. Wszyscy mieszkańcy Ziemi gorąco poparli tę ideę i zaczęli znosić sterty amunicji do magazynów WROPPB. Przy okazji specjaliści, z pomocy których korzystano przy podejmowaniu decyzji w ramach nowopowstałej rady, sporządzili listę przedmiotów mogących pomóc w produkcji materiałów wybuchowych. Było tam prawie wszystko, co wymyślono w historii świata. Niedługo potem, zaledwie po trzech tygodniach, lista ta została zamieniona na inną, o tytule "Przedmioty, które wolno mieć". Były na niej tylko dwie pozycje: pierwsza - kubek i druga - talerz. Cała reszta podlegała zwrotowi. Gdyby wszyscy dostosowali się do wydanych zarządzeń, świat zostałby na zawsze uwolniony od bomby neutronowej i jej podobnych. Ale niestety. Jak zwykle, w prawie ośmiomiliardowej populacji planety znalazły się dwie "czarne owce". Już w szóstym tygodniu urzędowania WROPPB otrzymało ultimatum, że w przypadku nie zdelegalizowania się w ciągu 48 godzin Ziemia wyleci w powietrze. Na poparcie tej tezy przysłano pełną dokumentację broni, o jakiej nikt, nigdy nie słyszał. List podpisano pseudonimem Wolny Obywatel. Po apelu do społeczeństwa o pomoc zgłosił się do rady człowiek, który nie tylko umiał rozbrajać SUPER-BOMBY, ale także dysponował jedynym samochodem (inne zostały wcześniej zezłomowane, podobnie jak cała reszta maszyn, narzędzi i przedmiotów). Był to samochód niezwykły. Na burcie miał napis: The Last V8 i jadąc wydawał dźwięki przypominające warkot motoru. Jego oryginalność polegała właśnie na tym, że był jedyny. Właściciel pojazdu postawił przed WROPPB warunki determinujące przystąpienie do wypełnienia misji. Głównym punktem potencjalnej umowy było natychmiastowe rozwiązanie rady po odnalezieniu Wolnego Obywatela i rozbrojeniu SUPER-BOMBY. Postulat został przyjęty przy pełnej akceptacji pozostałych mieszkańców Ziemi.

The Last V8 jest teraz 4,5 km przed celem. Czasu zostało niewiele. Czy uda się dotrzeć do bomby? To zależy tylko od WAS.

36



Fire Chief

Autor: Tim Huntington
Producent: English Software
Rok produkcji: 1985
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 4
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

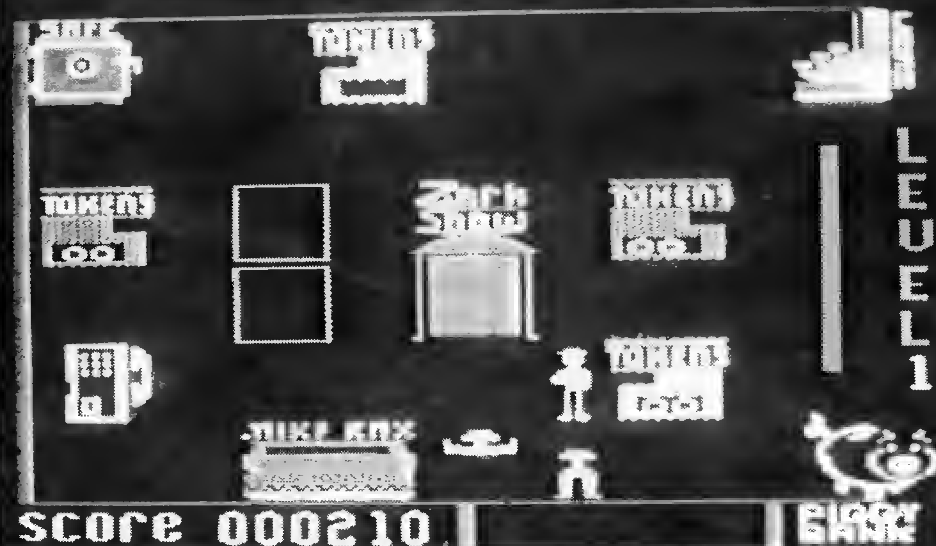
Komputery opanowały świat. Ludzie oszaleli na ich punkcie. Informatycy i programiści mają pełne ręce roboty. Z dnia na dzień rośnie zapotrzebowanie na nowe programy. Jak grzyby po deszczu wyrastają nowe firmy software'owe. Konkurencja dla wielu mniejszych przedsiębiorstw staje się przysłowiowym gwoździem do trumny. W tym świecie postępu i interesu pojawiła się czarna owca. Firma Elektraglide postanowiła wykraść dyskietki z najnowszymi programami najbardziej znanych i cenionych programistów. Ukazanie się długo oczekiwanych rewelacji programowych stanęło pod znakiem zapytania, a wielu renomowanym firmom widmo bankructwa zajrzało w oczy. Nie pozostało więc nic innego, jak zaangażować słynnego prywatnego detektywa, znanego pod pseudonimem "Fire Chief". Otrzymał on zadanie: dotrzeć do biur gdzie ukrywane są dyskietki, i unikając spotkania z ognistymi kulami, otworzyć sejfy i odzyskać programy. Aby tego dokonać jak zwykle zasiadł za kierownicą super samochodu i pomknął "co sił" na spotkanie przygody.

Tuż po starcie okazało się, że wcale nie jest łatwo wyprzedzać sznury samochodów na autostradzie. Zwłaszcza, że również każde zwolnienie powoduje wypadek. Stukilometrowy odcinek do pokonania raz staje się chwilą, raz wiecznością. Jako wyposażenie specjalne pojazd Fire Chiefa posiada system dopalaczy rakietowych, który umożliwia mu krótkotrwałe wznoszenie się i przelatywanie nad jadącymi pojazdami. Operacja taka zużywa jednak bardzo dużo paliwa i należy korzystać z tego sposobu bardzo rozważnie. Gdy detektyw dojechał do biura, otrzymał tam specjalny kombinezon ochronny (3 sztuki) i miotacz wody do gaszenia widm ognistych kul, aby mógł utorować sobie drogę do sejfu. Pomimo tak znakomitego wyposażenia, walka z ognistymi kulami wcale nie była łatwa. Przeciwnik był szybki i przebiegły, a zetknięcie z nim lub jego widmem zawsze kończyło się śmiercią. W czasie jazdy po autostradzie najszybszy pas ruchu oznaczony jest specjalnym znakiem z prawej strony ekranu. Najlepszy sposób łatwego osiągnięcia celu to jazda po tym pasie ruchu w bezpiecznej odległości za samochodem.

36

35

Korzystanie z klawiatury:
SPACE BAR lub FIRE - rozpoczęcie gry;
RESET - powrót do początku gry;
JOYSTICK - kierowanie V8 zgodnie z przyjętymi zasadami.
Opis planszy gry (konsola V8 zaczynając od lewej strony):
a) ekran z bieżącą odległością do SUPER-BOMBY;
b) wskaźnikI: czasu do dyspozycji gracza (TIME), ilości paliwa (FUEL), turbodoładowania (TURBO) i osłony (SHIELD);
c) prędkościomierz i obrotomierz.



Spare Change

Autor: Dan i Mike Zeller
Producent: Broderbund Software
Rok produkcji: 1983
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 4
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Było to tak dawno, że nawet najstarsi kasjerzy nie pamiętali kiedy dwa nieznośne "zera" zarabiające do tej pory w najważniejszym i najdroższym automacie do gry uciekły i postanowiły wypowiedzieć umowę o pracę z właścicielem kasyna. Było to tym bardziej przykre, że ich pracodawca dokładał zawsze wszelkich starań, aby były syte i zadowolone z życia. Ustawiał na przeciwko maszyny, w której mieszkały, video z najnowszymi filmami, aby mogły sobie obejrzeć osiągnięcia światowej kinematografii. Sprowadzał od czasu do czasu jedynki, aby umilić "zerom" czas i dowartościować je. Wszystko to, jak się okazało, na próżno. Nie dość tego, kasyno zaczęło podupadać. Klienci byli ciągle niezadowoleni z uzyskiwanych nieokrągłych wyników i powoli przestali korzystać z usług kasyna wybierając konkurencję po drugiej stronie ulicy. Biedny właściciel domu gry rwał włosy z głowy i pogrążał się w coraz większych długach. Na szczęście z takiego obrotu sprawy niezadowolone były pozostałe cyfry w automacie i znalazły sposób, by dać nauczkę nieposłusznym "zerom". Wynajęty prywatny detektyw szybko odnalazł zbiegów. Właściciel kasyna miał jednak dobre serce i postanowił dać szansę odejścia "zerom", ale w terminie przewidzianym ustawą, po ukończeniu 65 roku życia. Do tego czasu muszą zarabiać na emeryturę i spłacić zaciągnięte długi. Robią to bawiąc się z klientami w Spare Change.

Zadaniem gościa kasyna w tej grze jest zebranie określonej liczby sztonów i wypełnienie dwóch pojemników na nie (mieści się tam maksymalnie 18 sztonów). Jeżeli gracz zbierze więcej niż 9 żetonów, otwierają się drzwi do ZERK SHOW czyli miasta uciech. Jest to dosyć trudne, ponieważ przeszkadzają w tym nieznośne "zera". Kradną sztony i zanoszą je do swojego "świńskiego banku" (PIGGY BANK - mieszczą się tam 4 sztony; po przekroczeniu tej ilości gra się kończy i pojawia się napis GAME OVER). Aby nie dopuścić do szybkiego zakończenia zabawy należy doprowadzić do jak najszybszego otwarcia drzwi do ZERK SHOW i w przypadku krytycznej liczby żetonów w PIGGY BANK trzeba wejść do środka. Dzięku temu posunięciu miejsce lokaty kapitału "zer" ulega opróżnieniu, a za każdy nadprogramowy szton (powyżej dziewięciu) gracz otrzymuje worek pieniędzy (dziewięć takich worków umożliwia przejście do następnego etapu). Sztony zbiera się z czterech pojemników (TOKENS). W przypadku braku w nich żetonów należy pójść do kasy (CASH), wziąć pieniądze i włożyć je do pustych pojemników. Po dwukrotnym wykonaniu takiego zabiegu przepracowana maszyna sztonowa zawiesza swoją działalność i pojawia się na niej napis OUT. Można ją odblokować przez wrzucenie do środka worka z pieniędzmi, który zabiera się z sejfu (SAFE) - zmniejsza to liczbę zebranych sztonów. Analogicznie postępuje się jeżeli zabraknie pieniędzy w kasie (CASH). Ułatwieniem dla gracza jest fakt, że "zera" są rozrywkowe i bardzo łatwo je czymś zająć. Zależnie od poziomu gry może to być deliryczny taniec (po wrzuceniu sztonu do JUKEBOX), automat z prażoną kukurydzą (POPCORN) lub rozmowa telefoniczna. Można także próbować odebrać ukradzione przez "zera" żetony przed wrzuceniem ich do PIGGY BANK.

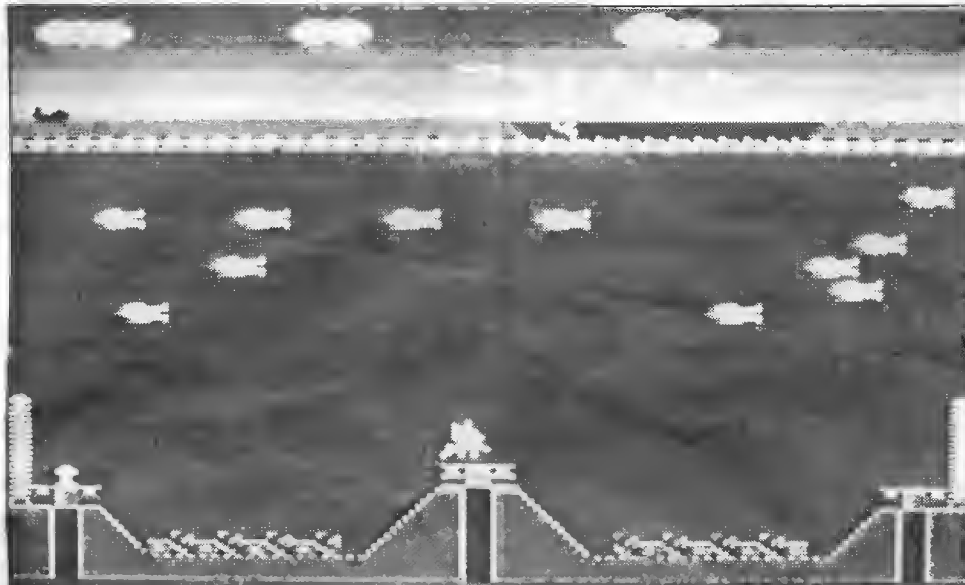
Korzystanie z klawiatury:
DOWOLNY KLAWISZ lub FIRE - rozpoczęcie gry;
ESC - chwilowe zatrzymanie gry;
JOYSTICK - sterowanie postacią zbierającą sztony na zasadach ogólnie przyjętych;
FIRE - zrzucanie sztonów do pojemników.
Opis planszy gry:
a) SAFE - sejf z workami pieniędzy;
b) TOKENS - maszyna sztonowa;
c) POPCORN - automat z prażoną kukurydzą;
d) JUKEBOX - szafa grająca;
e) PIGGY BANK - bank "zer";
f) ZERK SHOW - dom uciech;
g) budka telefoniczna;
h) dwa pola do zrzucania zebranych sztonów;
i) SCORE - aktualny wynik;
j) LEVEL - aktualny poziom gry;
k) pole na zdobyte worki z pieniędzmi;
Punktacja:
a) wzięcie żetonu z maszyny sztonowej - 10 pkt.;
b) wrzucenie sztonu do pojemnika - 250 pkt.;
c) użycie sztonu do odwrócenia uwagi "zer" - 200 pkt.;
d) po każdej rundzie:
za każdy żeton w górnym pojemniku - 1000 pkt.;
za każdy żeton w dolnym pojemniku - 500 pkt.

35

Korzystanie z klawiatury:
START - rozpoczęcie gry;
SELECT - dwie funkcje:
a) przed grą - wybór poziomu;
b) podczas gry - przerwa w grze;
JOYSTICK - sterowanie Fire Chiefem:
a) w górę, dół - zmiana pasa ruchu;
b) w prawo - dodawanie gazu w pojeździe Fire Chiefa;
c) w lewo - hamowanie pojazdu Fire Chiefa;
FIRE - dopalacze rakietowe.

W czasie pobytu w biurze JOYSTICK służy do sterowania graczem, a FIRE do strzelania.
Opis planszy gry (zaczynając od lewej strony i góry dolnej części ekranu):
a) BURN - ilość paliwa do dopalacza;
b) LEVEL - poziom gry;
c) TIME - czas, jaki pozostał do końca wykonania zadania;
d) TO GO - liczba kilometrów do przejechania;
e) CARS - liczba rezerwowych pojazdów;
f) SCORE - bieżący wynik gracza;
g) HI - najlepszy dotychczasowy wynik.
Punktacja:
Punkty przyznawane są za:
* przejechany dystans;
* zniszczenie ognistych kul;
* zabranie dyskietek;
* bezpieczne umieszczenie dyskietki w rękawie-pojemniku;
* zbieranie śladów pozostających po ognistych kulach;
Premie przyznawane są za:
* dojechanie do biura;
* ilość pozostałego paliwa;
* ilość czasu, który pozostał w rezerwie;
* ilość pozostałej wody po uwolnieniu każdej dyskietki.

Jedna z ciekawszych gier zręcznościowych - bardzo dobra grafika i muzyka oraz zmieniające się systuacje powodują, że wyróżnia się wśród wielu innych.



Captain Sticky's Gold

Autor: Steven Riding
Producent: English Software
Rok produkcji: 1983
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 3
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Każdy będąc dzieckiem marzył o wielkich morskich wyprawach, podwodnym poszukiwaniu skarbów, penetrowaniu oceanicznych głębin czy wspaniałych podwodnych przygodach. Podobne myśli kłębiły się w głowie małego Sticky, gdy razem z kolegami wyławiał z rzeki porzucone przez "fałszywych turystów" puszki i butelki. Podwodne nurkowanie pochłonęło go bez reszty, wspinał się powoli po szczeblach wodniackiego wtajemniczenia, aż został kapitanem statku badawczego. Właśnie wyruszył na kolejną wyprawę w poszukiwaniu skarbów legendarnej Atlantydy.

Zacumował w pobliżu wyspy Flores należącej do archipelagu Azorów i gdy zszedł pod wodę zobaczył przedziwną konstrukcję. Były to trzy studzienki połączone ze sobą kanałami, a między nimi ruchome pochylnie. Cała ta przedziwna maszyna została skonstruowana by strzec złota ukrytego w podmorskich głębinach. Teraz Ty jesteś kapitanem Sticky i musisz przy użyciu wyciągarki zejść na samo dno starając się znaleźć złoto. Trzeba przy tym bardzo uważać, bo złoto ukazuje się tylko na chwilę. Gdy się to uda i bryła kruszcu wciągnięta zostanie na statek, czeka gracza jeszcze droga powrotna. Na powierzchni trzeba zaczerpnąć powietrza i chwycić linę, aby ponownie zjechać na dół po nową porcję złota. Musisz uważać na pływające ryby, kraby czy inne żyjątka morskie. Zetknięcie z nimi zakończy się tragicznie. Na szczęście istnieje możliwość obrony. Służy do tego specjalny karabin do podwodnych polowań.

Po zebraniu dziesięciu sztuk złota można przejść do kolejnego etapu gry. Każdy następny będzie coraz trudniejszy. Pojawią się: helikoptery zrzucające bomby, zapory paraliżujące, śmiercionośne ośmiornice. Będąc pod wodą masz szansę uzupełnienia ubytku tlenu chwytając przepływający pęcherzyk powietrza. Po zakończeniu gry można wpisać swój wynik na listę najlepszych poszukiwaczy skarbów.

Korzystanie z klawiatury:
START - rozpoczęcie gry;
OPTION - wybór pomiędzy grą dla jednego lub dwóch graczy;
JOYSTICK - sterowanie Kapitanem Sticky, zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami;
FIRE - strzał do morskich żyjątek.

Opis planszy gry (od lewej strony ekranu):
a) SKILL - aktualny poziom gry;
b) DRIVER 1 - wynik punktowy gracza numer 1;
c) TIME - czas, wskaźnik ilości powietrza jaka jeszcze pozostała graczowi;
d) LIVES - liczba nurków do dyspozycji gracza;
e) GOLD - liczba złota przetransportowna na statek;
f) DIVER 2 - wynik punktowy gracza numer 2.

Punktacja:
a) każda zdobyta sztuka złota - 50 pkt.
b) zastrzelenie żyjątka morskiego - 10 pkt.



Pitfall II (Lost Caverns)

Autor: David Crane
Producent: Activision
Rok produkcji: 1984
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 4
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Harry Pitfall nie jest na pewno tak znanym badaczem afrykańskiej dżungli jak David Livingstone, szkocki lekarz-misjonarz, który spędził wiele lat w Afryce. Livingstone wędrował po bezdrożach tego kontynentu, odkrywając coraz to nowe tereny. Tak było do roku 1868, kiedy słuch o nim zaginął. Znalazł się jednak następny odważny. Amerykański dziennikarz publikujący w nowojorskich i londyńskich periodykach, Henry M. Stanley postanowił zorganizować wyprawę poszukującą Livingstone'a. Wędrując blisko rok po afrykańskim buszu, odnalazł w 1871 roku zaginionego misjonarza. Livingstone i Stanley byli pierwszymi Europejczykami badającymi ten tajemniczy kontynent. Przed nimi wyprawy badawcze organizowali tysiące lat wcześniej Egipcjanie.

Harry Pitfall postanowił pójść w ich ślady i w 1898 zorganizował pierwszą wyprawę, która poszukiwała bogactw naturalnych w Afryce. Powrócił jako człowiek bardzo bogaty. Diamenty, srebro i złoto wystarczyły mu jednak tylko na 3 lata hulaszczego życia. I kiedy siedział nad kuflem być może już ostatniego piwa, postanowił wrócić na "Czarny Ląd". Tym razem zamyślił spenetrować olbrzymie groty odkryte w dżungli w dorzeczu rzeki Sanaga wpływającej do Zatoki Gwinejskiej. Tak znalazł się znowu w dobrze sobie znanym miejscu i wyruszył raźno na spotkanie nowego niebezpieczeństwa, po bogactwo i sławę.

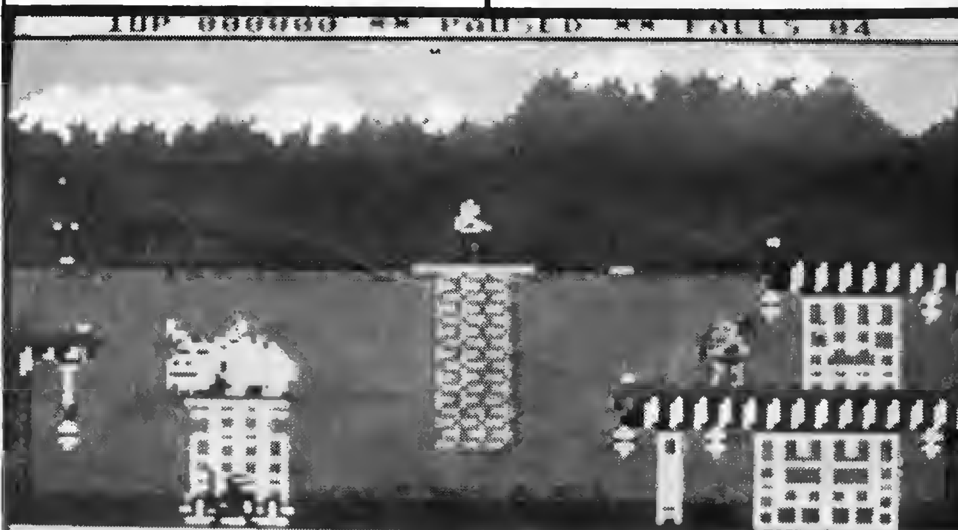
Zadaniem gracza jest zdobycie jak największej ilości skarbów w trakcie wędrówki po jaskini. Na jego drodze staną skorpiony, kobry, nietoperze, olbrzymie żaby i wiele innych bardzo groźnych stworzeń. Jeżeli gracz dotrze Pitfallem do urwiska niech się nie oszuka. To jeszcze nie koniec wędrówki. Nagle pojawią się tajemnicze olbrzymie balony, za pomocą których będzie się mógł przeprawić na drugą stronę. Gdy wyczerpany będzie szukał drugiego wyjścia, nie mając szans dojść tam skąd przyszedł, spotka... nie, nie zdradzajmy wszystkiego, przecież są to tajemnicze groty afrykańskiej dżungli.

38

37 ◀

Korzystanie z klawiatury:
START - rozpoczęcie gry;
DOWOLNY KLAWISZ - chwilowa przerwa w grze;
JOYSTICK - sterowanie graczem, w lewo, prawo, wspinanie się, schodzenie na dół;
FIRE - skok, jeżeli joystick w lewo, prawo, to w tym kierunku.
Opis planszy gry:

U góry ekranu znajduje się liczba zdobytych punktów. Gra rozpoczyna się od 4000 punktów.
Punktacja:
a) za znalezienie skarbu - 5000 pkt.;
b) w przypadku udanego ataku przeciwnika odejmowane są punkty, w liczbie proporcjonalnej do odległości od ostatnio spotkanego znaku krzyża (identycznego jak ten, od którego rozpoczyna się gra);
c) gdy licznik punktów osiągnie zero, gra toczy się dalej.



Bruce Lee

Autor: Ron J. Fortier
Producent: DataSoft
Rok produkcji: nieznany
Rodzaj: gra przygodowo-zręcznościowa
Ocena: 4
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Wszystkim tym, którzy mają dosyć zmagań z nieprzyjaciółmi z kosmosu proponuję spotkanie z mistrzem wschodniej sztuki walki legendarnym karateką Brucem Lee. Oto mędrzec Musachi przesłał za pomocą magicznego wehikułu czasu wiadomość, że potwór Gojira zrabował skarby Wielkiego Szoguna i ukrył je w podziemiach zamku Osaka, sam zaś zaszył się głęboko pod ziemią pozostawiając na straży dwóch nieśmiertelnych wojowników Grubego Yamo i Czarnego Ninja. Jedynym śmiałkiem, który podjął się odzyskania skarbów jest wspomniany już Bruce Lee. Na drodze do sławy i bogactwa czyha wiele niebezpieczeństw: tryskające trucizną fontanny, śmiercionośne kolce, ruchome ściany, latające duchy zamku. Aby dotrzeć do "serca" podziemi i spotkać się oko w oko z Gojirą trzeba zebrać lampiony porozwieszane w komnatach zamku. Czasami spowoduje to otwarcie tajemnych przejść. Należy pamiętać o dwóch "nieśmiertelnych" wciąż dybiących na życie śmiałka. Aby unieszkodliwić na chwilę Grubego Yamo trzeba zadać mu trzy celne ciosy nogą lub sześć pięścią, a Czarnego Ninja trafić odpowiednio dwa lub cztery razy. W piątej komnacie czeka na Bruce'a Lee dodatkowa trudność - migające lampiony można zebrać wyłącznie wtedy, gdy są zapalone. Jeżeli uczestnikowi zabawy wyda się, że jest już u kresu swojej wędrówki i zmęczony walką spróbuje odpocząć, może go to drogo kosztować. Straszny Gojira ma w ręku potężną broń w postaci ognistych kul, którymi miota po całej grocie. Bruce Lee ma tylko jedno wyjście - jak najszybciej dotrzeć do lam-

▶ 43

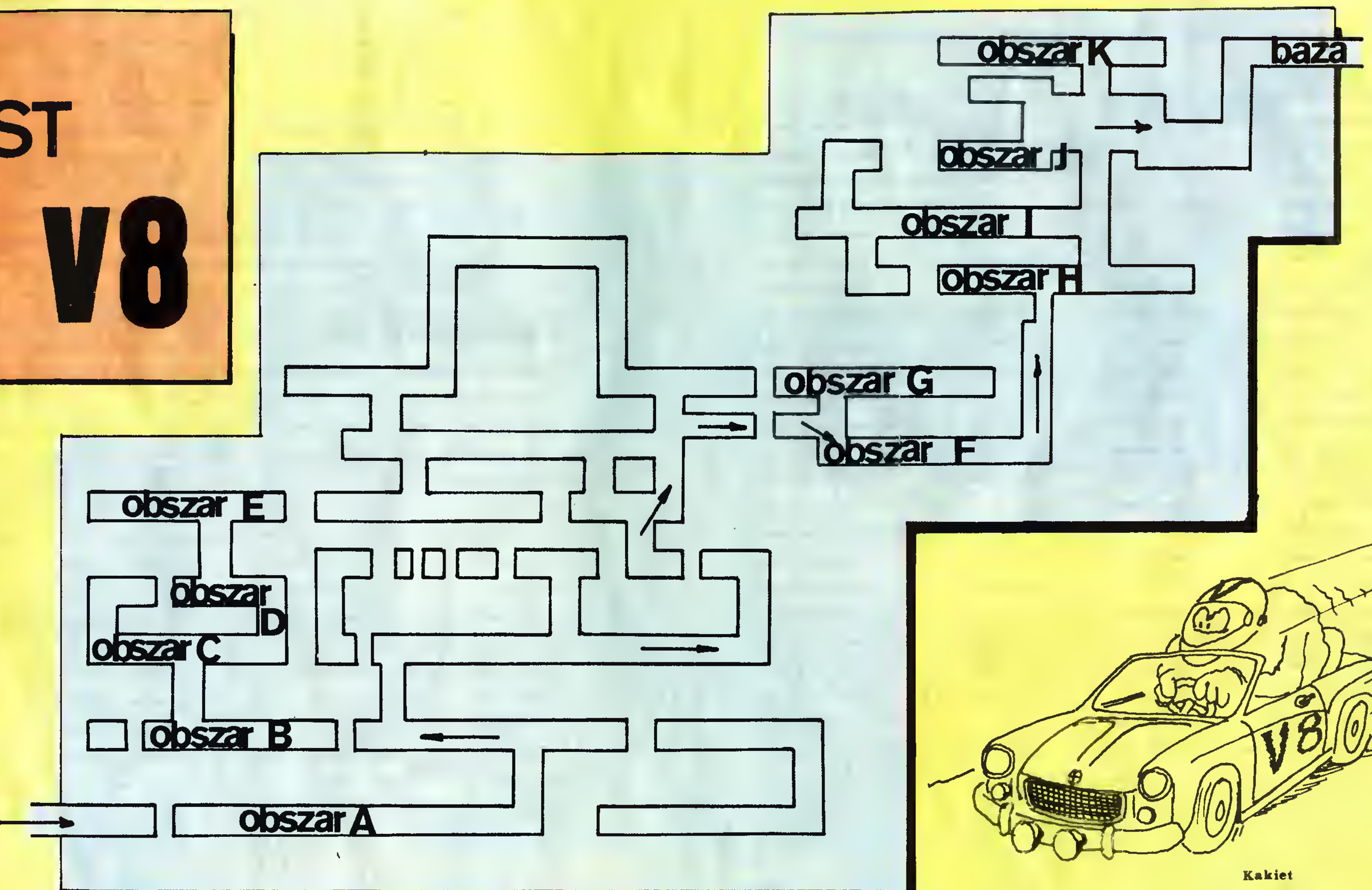


Getaway

Autor: Mark Reid
Producent: nieznany
Rok produkcji: 1984
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 3
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Czasy wielkich gangów i słynnych gangsterów w typie Al Capone dawno już minęły. Teraz mafia i jej podobne organizacje załatwiają swoje porachunki "w białych rękawiczkach" wykorzystując do tego wielką finansjerę, sądownictwo i banki światowe. Tymczasem gdzieś na pograniczu Teksasu, w nie tak znów małym, prowincjonalnym miasteczku, zapanowały prawa siły i pięści rządzące w latach dwudziestych naszego stulecia. Prawnuk Wielkiego Ala - Little Nick - postanowił, wraz ze swoją bandą kontynuować rodzinne tradycje pradziadka. W miasteczku zapanowała trwoga, a jego mieszkańcy, nie mogąc liczyć na policję stanową, płacą haracz za tzw. opiekę. Mały Nick dysponuje trzema opancerzonymi samochodami patrolującymi ulice. Nagminne stały się napady na furgonetki przewożące pieniądze, a także na kolejne punkty ich odbioru (sklepy, bary, kasy dworcowe, lokale rozrywkowe itp.), które wskazują w zamian za życie konwojenci. Policja robi wszystko, co w jej mocy, aby zaprowadzić ład i porządek. Na każdy sygnał o akcie terroru natychmiast wysyłane są radiowozy - ucieczki i pogonie ulicami miasteczka są na porządku dziennym. Dzięki dawnym kumplom z więzienia zostałeś członkiem bandy. Jeździsz jednym z samochodów wykonując "czarną robotę": zbierasz pieniądze od płatników (znak dolara na ulicy), rabujesz furgonetki wożące szmal (mały jasny punkt na obrzeżach ekranu oznacza bieżący kierunek jazdy interesującego cię konwoju), po napadzie odbierasz utargi ze sklepów, kas itp. (oznaczone przez strzałki, gwiazdki...), zawozisz zrabowane pieniądze do kasy gangu i miejsca postoju (litera H na ulicy - jedyne bezpieczne dla ciebie miejsce), uciekasz przed policją (mały ciemny punkt na obrzeżach ekranu oznacza zbliżanie się do blokady - syrena to ostrzeżenie przed radiowozem), tankujesz paliwo w stacjach benzynowych (litera G na ulicy).
Korzystanie z klawiatury:
START lub FIRE - rozpoczęcie gry;

▶ 43



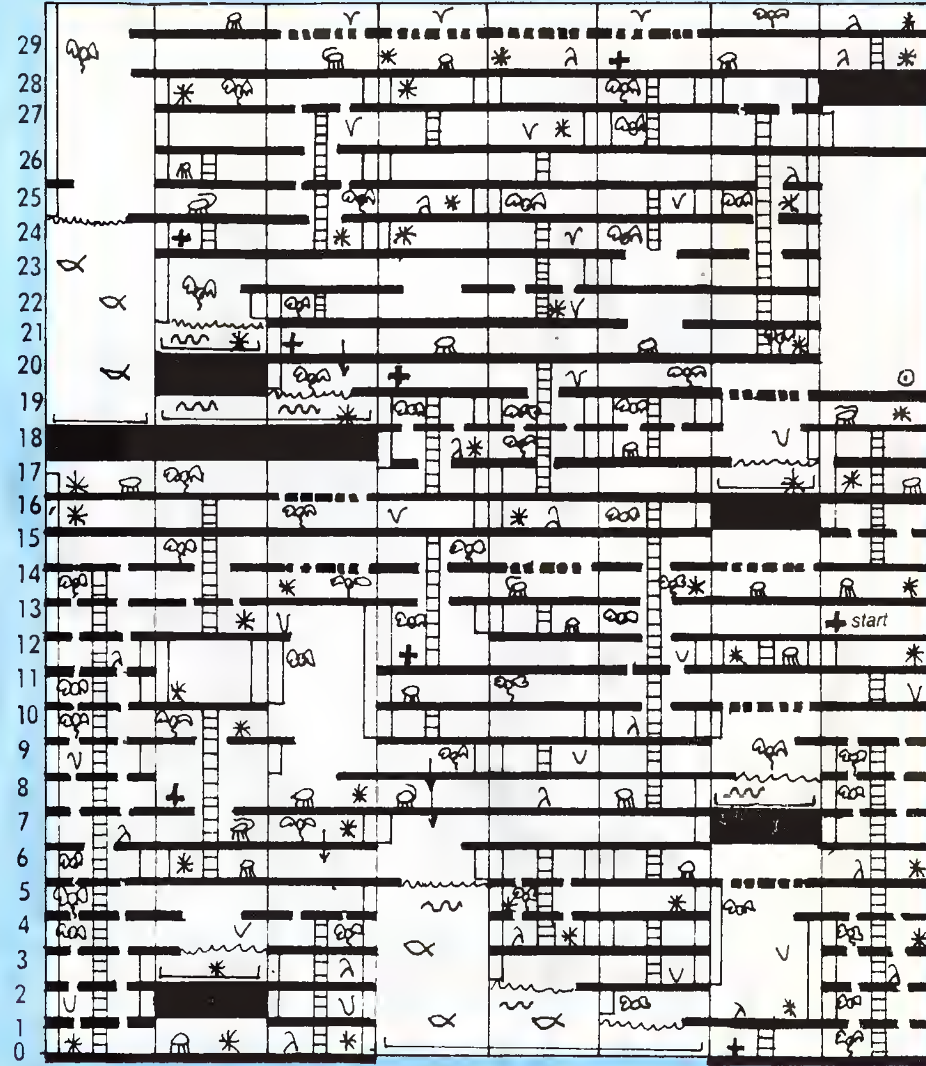
the LAST V8
baza
obszar K
obszar J
obszar I
obszar H
obszar G
obszar F
obszar E
obszar D
obszar C
obszar B
obszar A
Kakiet

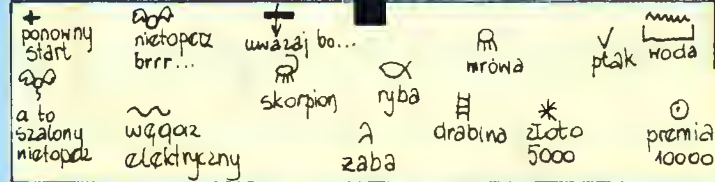
PITFALL 2

pitfall

CZĘŚĆ 1

CZĘŚĆ 2





LEGENDA

- ponowny start
- nietoperz brrr...
- uważaj bo...
- mrówka
- ptak
- woda
- a to szalony nietoperz
- wąż elektryczny
- skorpion
- ryba
- żaba
- drabina
- złoto 5000
- premia 10000

KAKIET

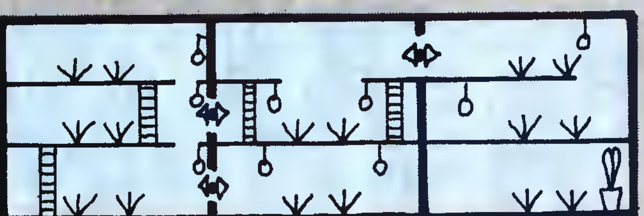
BRUCE LEE

START

BRUCE LEE

KOMPUTER

1 2 3





LEGENDA

duch zamku.

fontanna.

Skarb.

śmiertalna kolce.

ukryte przejście.

ogniste kule potwora.

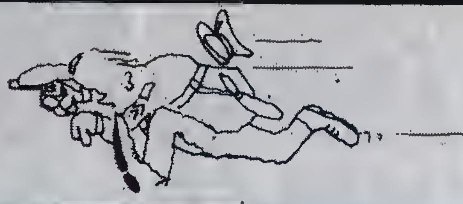
za ten przedmiot otrzymasz dodatkowe życie.

lampion.

drabinka.

KAKIET





GETAWAY

LEGENDA

- G – stacja benzynowa,
- H – kasa gangu,
- ● – blokada,
- $ – haracz,
- ▽ ♀ × ♁ – miejsca w których odbierasz ucaro,
- (bridge symbol) – most,
- (rectangle symbol) – miejsca zabudowane,

KAKIET

38 ◀

pionu znajdującego się po drugiej stronie jaskinii. Tam czekają obiecane sława i bogactwo.
Korzystanie z klawiatury:
START lub FIRE - rozpoczęcie gry;
OPTION - wybór liczby graczy (jeden lub dwóch);
SELECT - wybór wariantu gry - z komputerem lub przeciwnikiem kierującym Grubym Yamo;
SPACE BAR - chwilowe zatrzymanie gry;
JOYSTICK - kierowanie Brucem Lee:
a) w lewo, w prawo - ruch w tych kierunkach;
b) w górę - podskok lub wejście po drabinie (ścianie);
c) w dół - pad lub zejście po drabinie (ścianie);
d) ukośnie w górę w lewo, w prawo - skok w tych kierunkach;
e) ukośnie w dół w lewo, w prawo - pad w tych kierunkach;
f) FIRE - cios pięścią;
g) FIRE połączone z ruchem w lewo, w prawo - cios nogą w tych kierunkach.

Opis planszy gry (od lewej strony ekranu):
1UP (lub 2UP) - numer gracza;
00000 - bieżący wynik;
TOP - najwyższy osiągnięty rezultat;
FALLS - liczba pozostałych "istnień".
Punktacja:
Skok na przeciwnika - 50 pkt.;
Celne uderzenie - 75 pkt.;
Zdjęcie lampionu - 125 pkt.;
Pokonanie Czarnego Ninja - 200 pkt.;
Pokonanie Grubego Yamo - 450 pkt.;
Wejście do nowej komnaty - 2000 pkt.

Ponadto gracz otrzymuje premie - dodatkowe "istnienie" za przekroczenie 40000 pkt. i każdych następnych 30000 pkt, zaś w przypadku wyboru wariantu gry z przeciwnikiem (kierującym Grubym Yamo) otrzymuje się dodatkowo pięć "istnień". Program wyróżnia się starannym opracowaniem graficznym i niezłą animacją. ■

38 ◀

JOYSTICK - kierowanie pojazdem;
FIRE - zatrzymanie samochodu.
Opis planszy gry (od lewej do prawej strony ekranu):
a) góra - liczba samochodów do dyspozycji, STASH - stan kasy gangu, przedmioty do zrabowania;
b) dół - GAS - ilość paliwa, CASH - suma zrabowanych pieniędzy przed oddaniem do kasy.
Punktacja

Rośnie proporcjonalnie do udanych napadów. Zdobyte pieniądze należy przy pierwszej sposobności przekazać do kasy bandy, bo w przypadku spotkania z policją przepadają. Po napadzie na furgonetkę aktywność obrońców prawa wyraźnie wzrasta - trzeba się spieszyć, by zdążyć w bezpieczne miejsce (pole H). Podczas całej zabawy należy pamiętać o tym, że przestępstwo nie popłaca, a uciec prawu jest bardzo trudno. ■

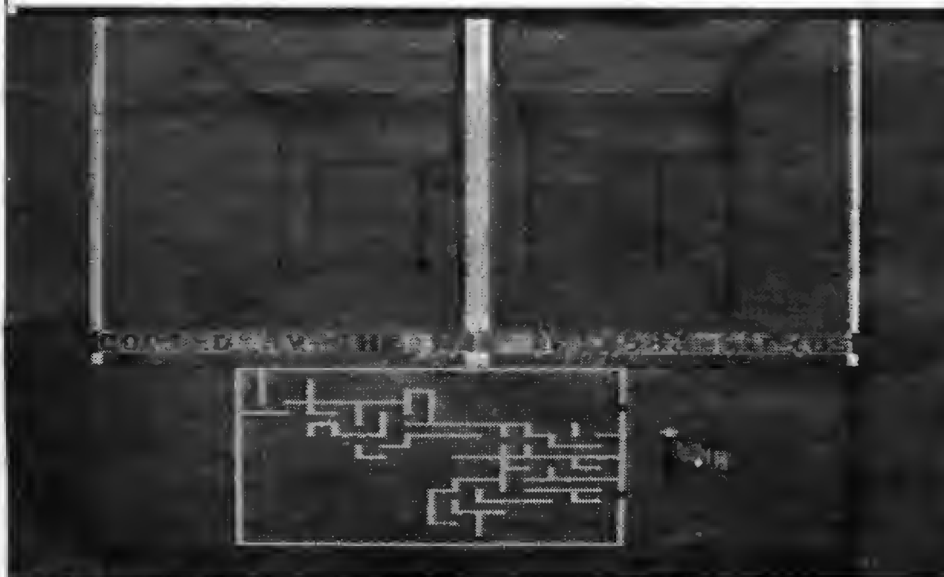


Captain Beeble

Autor: Bob Connell
Producent: Inhome Software
Rok produkcji: 1983
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 2
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Kapitan Beeble jest dzielnym poszukiwaczem przygód. W czasie jednej z wędrówek znalazł się w tajemniczych jaskiniach północnego pasma Kordylierów. Początkowo wydawały mu się one bardzo malownicze i przyjazne. Zapewne kiedyś takie były, ale kiedy wędrował korytarzami pierwszej z ciągu grot odkrył dziwny przedmiot. Wziął go do ręki i wtedy poczuł jak zaczyna on dziwnie drżeć. Wyciągnął z wielkiego plecaka specjalny przyrząd i zaczął badać znalezisko. To, co odkrył, przeraziło go tak bardzo, że przez moment stał jak skamieniały. Zrozumiał potworną rzecz. Zrozumiał także, że prawdopodobnie jest jedynym, który może uratować świat. Wiedział, że czasu jest niewiele. Ci, którzy zostawili tu te wymyślne urządzenia byli bardzo przebiegli, znajdujący się w nich gaz miał w określonym czasie (skąd mógł wiedzieć kiedy, może dzisiaj, może jutro,

▶ 44



Capture The Flag

Autor: Wiz
Producent: Sirius
Rok produkcji: 1983
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 3
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Było to gdzieś tam, w miejscu bliżej nieokreślonym, w wielkim labiryncie ścian. Na spokojne państwo napadli najeźdźcy, burząc jego spokój. Mądrzy tubylcy ukryli na krańcach labiryntu flagę - symbol władzy i rządów. Jedyną drogą do opanowania państwa stało się zdobycie sztandaru. To wcale nie takie łatwe zadanie.

Gra "Capture the Flag" jest bardzo specyficzna, a zaliczenie jej do gier zręcznościowych - typowo umowne. Zadaniem gracza jest bądź przejście labiryntu i dotarcie do flagi, bądź udaremnienie tego najeźdźcy. W grze istnieje kilka wariantów do wyboru:
* gra z komputerem - gracz jest najeźdźcą lub obrońcą;
* gra z przeciwnikiem - jeden z graczy jest najeźdźcą, a drugi obrońcą;
* demonstracja - zarówno najeźdźcą jak i obrońcą jest komputer.
Oprócz tego istnieją dwa warianty sposobu prowadzenia gry:
* na azymut (działa przy wciśniętym FIRE) - należy wtedy po-

▶ 44

43 <

może za rok) skazić atmosferę. Wszyscy byli zagrożeni. Pozostawione przez obcych przedmioty uruchamiały się automatycznie w wyznaczonym czasie lub w momencie ich dotknięcia. Na szczęście kapitan miał za sobą przejście przez specjalną podręczną komorę dezaktywacyjną. Zostawił ją przed wejściem do jaskini. Teraz musi się bardzo spieszyc, aby zdążyć umieścić śmiercionośny aparat w CPU. Nie wie nawet jak wiele jest jaskiń z ukrytymi aparatami. Lecz dla kapitana Beeble nie ma rzeczy niemożliwych. Niestraszne są mu latające potworki, czy przesuwające się głazy. Uzbrojony w specjalny przyrząd do latania, ułatwiający pokonywanie korytarzy jaskiń i w karabin do walki z potworkami, wyruszył w głąb pieczar. Powrót będzie znacznie trudniejszy. Trzeba dodatkowo walczyć z czasem. Czy zdąży, czy mu się uda?!
Korzystanie z klawiatury:
START - rozpoczęcie gry;
OPTION - chwilowa przerwa w grze;
JOYSTICK - sterowanie kapitanem w podziemiach;
FIRE - strzelanie do potworków;
Opis planszy gry:
a) symbol potworka - liczba określa ilu przeciwników znajduje się w danej jaskini;
b) SCORE - bieżący wynik;
c) symbol aparaciku - liczba określa czas, po jakim nastąpi uaktywnianie znajdujących się w nim substancji; zaczyna on biec od momentu, w którym kapitan weźmie przyrząd;
d) FUEL - ilość paliwa w zbiornikach aparatu do latania, gdy go zbraknie kapitan nie będzie miał możliwości powrotu i zginie;
e) symbol ludzika - liczba możliwych porażek, rozpoczyna się grę mając ich sześć;
f) HIGH - najlepszy dotychczasowy wynik;
Punktacja:
a) zabicie potworka - 100 pkt.;
b) zdobycie urządzenia - 800 pkt.

43 <

sługiwać się mapą znajdującą się w dolnej części ekranu. gracza interesuje tylko to, co widzi na mapie;
* zgodnie z rzeczywistością - gracz posługuje się wtedy górną częścią ekranu, nie widzi schematu labiryntu, lecz tylko układ ścian tak, jakby się sam w nim poruszał.

Celem gry jest zdobycie lub ochronienie flagi. Każde spotkanie w labiryncie najeźdźcy z obrońcą kończy się dla tego pierwszego tragicznie. Gra mimo swojej prostoty posiada wiele zalet:
* dobrą muzykę, która służy także jako sygnał alarmowy dla najeźdźcy - zmiana tonacji informuje o zbliżaniu się obrońcy;
* trójwymiarowy labirynt, do złudzenia przypominający rzeczywistość;
* znakomicie łączy cechy współzawodnictwa z atrakcyjnością;
* wymaga nie tylko zdolności manualnych, ale także logicznego myślenia, wyobraźni i szybkich decyzji.
Korzystanie z klawiatury:
START - rozpoczęcie gry;
SELECT - włączenie lub wyłączenie mapy;
OPTION lub ESC - chwilowa przerwa w grze;
JOYSTICK - sterowanie graczem (najeźdźcą lub obrońcą, w zależności od wyboru):
a) w lewo, prawo - zwrot w lewo, prawo;
b) w górę - marsz do przodu;
c) w dół - marsz do tyłu;
d) w dół w lewo, prawo - szybki zwrot w lewo, prawo;
FIRE - zmiana wariantu gry:
a) na azymut - naciśnięty FIRE;
b) zgodny z rzeczywistością - bez naciskania FIRE.
Opis planszy gry:

Ekran podzielony jest na dwie części: dolna - to mapa labiryntu z zaznaczonym położeniem najeźdźcy i obrońcy, górna - trójwymiarowy labirynt, z lewej strony widziany przez najeźdźcę, z prawej tak, jak go widzi obrońca.
Punktacja:

Nie prowadzi się żadnej punktacji, w grze zwyciężyć może tylko najeźdźca - gdy dotrze do flagi, lub obrońca - gdy uda mu się ją ochronić.

H.E.R.O.

Autor: John van Rizin
Producent: Activision
Rok produkcji: 1984
Rodzaj: gra zręcznościowa
Ocena: 4
Komputer: ATARI 600XL, 800XL, 65XE, 130XE

Było to dawno, dawno temu. W odległej galaktyce panował spór między imperatorem Waderem, a rebeliantami walczącymi o swe prawa. Bezwzględny władca okazał się silniejszy. Schwytał rebeliantów i ukrył ich w lochach na odległej planecie. Zamknięci w ciemnych jaskiniach, daleko od normalnego świata, pilnowani przez okropne stwory, nie mając szans wydostania się przez zamurowane ściany - wydawać by się mogło, czekali swoich ostatnich dni. Na szczęście na odległej planecie Xylos pojawił się stary mędrzec głosząc prawdę o okrucieństwie Wadera i okropnej doli rebeliantów. Wśród jego słuchaczy znalazł się słynny H.E.R.O., bohater wszechświata, humanoid z planety Ziemia. Nie mógł pozostac biemy na słowa mędrca. Wsiadł w swój kosmolot, zabrał sześć pojemników z ładunkiem wybuchowym i wyruszył na pomoc uwięzionym. Gracz wciela

> 45

Mankala

Autor: Elizabeth Chase MacRae
Producent: nieznany
Rok produkcji: 1982
Rodzaj: gra planszowa
Ocena: 4
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Mankala jest jedną z wersji starochińskiej gry w kamienie. Oparta na prostych zasadach, nie wymagała specjalnego wyposażenia więc dość szybko zdobyła sobie popularność w Europie. Gdy nadeszła era kompute-

> 45

44 ◀

się w wędrującego po podziemiach H.E.R.O. Jego głównym zadaniem jest oczywiście uwolnienie zmęczonych i wycieńczonych rebeliantów. Jego broń osobista to pistolet laserowy, z którego może strzelać do spotykanych potworów. Bezpośrednie spotkanie z nimi zawsze kończy się tragicznie. W podziemiach można poruszać się latając, a spotykane przeszkody usuwać za pomocą ładunków wybuchowych. Aby wysadzić zamknięte przejście czy ścianę należy stanąć przy zaporze i pociągnąć joystick do dołu, a następnie szybko uciec w bok aby nie stracić życia w następstwie wybuchu. W komnatach, gdzie znajdują się lampy, należy uważać, aby ich nie dotknąć, gdyż wtedy gasną. Bardzo trudno jest poruszać się w ciemnościach gdy widoczne są tylko potwory i wyjścia z jaskini. W takiej sytuacji rozświetlić na chwilę pomieszczenie może ładunek wybuchowy. Po odnalezieniu uwięzionego rebelianta automatycznie przechodzi się do kolejnego trudniejszego poziomu gry.

Korzystanie z klawiatury:
START - rozpoczęcie gry.
SELECT - wybór stopnia trudności (od 1 do 5 - profesjonalny)
JOYSTICK - sterowanie graczem, podczas latania na ogólnych zasadach
Gdy H.E.R.O. stoi pociągnięcie joysticka w dół powoduje położenie materiału wybuchowego i odbezpieczenie go
FIRE - strzelanie z pistoletu laserowego

Opis planszy gry:
a) POWER - ilość energii; gdy spadnie do zera gracz ginie,
b) symbol ludzika - liczba "istnień" do dyspozycji gracza; grę rozpoczyna się z trzema, po odnalezienu rebelianta otrzymuje się jedno dodatkowe,
c) cyfra od 1 do 5 - stopień trudności gry ustalany przed jej rozpoczęciem klawiszem SELECT,
d) symbol detonatora - liczba ładunków wybuchowych; na początku każdej wyprawy sześć,
e) LEVEL - bieżący poziom gry,
f) liczba zdobytych punktów,

Punktacja:
a) zniszczenie potwora - 50 pkt.;
b) wysadzenie ściany - 75 pkt.;
c) każdy pozostawiony dynamit - 100 pkt.;
d) przejście do następnego etapu gry - 2500 pkt.

File COPY 1.45

Autor: nieznany
Producent: nieznany
Rok produkcji: 1985
Rodzaj: program kopiujący
Ocena: 5
Komputer: Atari 800XL, 65XE, 130XE

Program "F Copy 1.45" jest uniwersalnym programem kopiującym umożliwiającym przegrywanie zbiorów zapisanych na kasecie lub dyskietce. Komunikację ze stacją dyskietek można uzyskać tylko po wczytaniu programu do pamięci komputera z dyskietki. W czasie pracy z programem spotkamy się z dwoma rodzajami menu:

* pierwsze, pojawiające się gdy chcemy pobrać zbiór z urządzenia zewnętrznego (INPUT);
* drugie, gdy będziemy znajdujący się w pamięci komputera zbiór nagrywali na kasetę lub dyskietkę (OUTPUT).

po wczytaniu programu "F Copy" na ekranie pojawi się komunikat:

Enter INPUT filespec
or '* n' for directory of drive * n
or 'D' for DOS

czyli należy wprowadzić specyfikację zbioru, który ma być wczytywany:

C: - dla kasety
D'L':NAZWA - dla dyskietki, gdzie 'L' - numer stacji, NAZWA - nazwa zbioru zgodnie ze standardem DOS-u 2.5.

Jeżeli natomiast chcielibyśmy sprawdzić zawartość dyskietki w którejkolwiek stacji, należy wprowadzic * i numer stacji (dla pierwszej wystarczy tylko *); np. aby uzyskać listę zbiorów znajdujących się na dyskietce w stacji numer 3 piszemy * 3. Natomiast naciśnięcie klawisza 'D' i 'RETURN' spowoduje powrót do DOS-u 2.5, oczywiście pod warunkiem, że program został wczytany z dyskietki (aby zapewnić prawidłową pracę programu należy załadować go do komputera opcją 'L.BINARY LOAD').

Po wczytaniu zbioru z kasety bądź dyskietki na ekranie pojawi się komunikat o ilości wczytanych bajtów i obszarze wolnej pamięci jaką dysponuje program (wielkość ta jest inna po wczytaniu programu z kasety, a inna z dyskietki, zależy także od tego czy DOS był ładowany z poziomu Basica, czy też program "F Copy" był wczytywany przy użyciu Translatora, itp.) oraz drugie menu, pomocne przy nagrywaniu zbiorów:

564 bytes in buffer. (MEM:30962)
Enter OUTPUT filespec
or 'L' to CLEAR buffer
or 'V' to VERIFY
or 'F' to FORMAT
or '' to RUN program in buffer
or '* n' to directory of drive '*' n
or 'D' for DOS

W celu zapisania programu na kasecie lub dyskietce postępujemy identycznie jak przy wczytywaniu. Oprócz wcześniej omowionych możliwości, mamy jeszcze teraz (gdy program jest w pamięci komputera) kilka dodatkowych:

* weryfikację programu znajdującego się w pamięci komputera ('V');
* możliwość sformatowania dyskietki (enhenced density - 1010 wolnych sektorów 128 bajtowych) - podwójna gęstość DOS-a 2.5 ('F');
* uruchomienie programu znajdującego się w buforze (tylko niektóre zbiory, z reguły występujące na kasecie jako programy jednoblokowe lub tzw. loadery), ('@');
* listowanie zbioru znajdującego się w pamięci w postaci kodów ASCII na ekran monitora (po wprowadzeniu komendy 'S' lub 'E').

W przypadku gdy będziemy chcieli powrócić ponownie do opcji czytania wystarczy wprowadzić komendę czyszczenia bufora - '#'.

Korzystanie z klawiatury:
Wszystkie opcje wprowadza się przy użyciu wymienionych wcześniej klawiszy.

Opis planszy programu:
Na ekranie, w zależności od trybu pracy (zapis lub odczyt), znajduje się menu. Tryb pracy na ekranie jest normalnym trybem ekranowym - działają klawisze sterujące kursorem, klawisze CONTROL = 1 itp. Program "F Copy 1.45" jest najbardziej uniwersalnym i najbardziej rozpowszechnionym programem kopiującym, bardzo wygodny i prosty w użyciu. Niestety przy zapisie, bez względu na to, jakiej długości były przerwy między rekordami, na kasecie źródłowej bądzie on robił równe odstępy.

44 ◀

rów, doczekała się również swojego elektronicznego odpowiednika.

Celem gry jest zebranie jak największej liczby kamieni. Kluczem do zwycięstwa natomiast umiejętność logicznego myślenia i wyobraźnia. W grze mogą brać udział jedna lub dwie osoby. W pierwszym przypadku przeciwnikiem jest komputer. Plansza gry składa się z dwóch dużych magazynków i równolegle do nich ustawionych dwóch rzędów po siedem pól. W zależności od wybranego wariantu, przed rozpoczęciem gry w polach tych znajduje się ściśle określona równa liczba kamieni (od 3 do 8). Zadaniem gracza jest takie manipulowanie kamieniami, aby jak najwięcej z nich znalazło się w jego magazynku. Oto zasady wykonywania posunięć:

* za pomocą joysticka należy naprowadzić kursor (duży migający prostokąt) na wybrane pole (musi ono znajdować się w rzędzie gracza);
* nacisnąć FIRE - wówczas komputer przeniesie kamienie gracza przeciwnie do ruchu wskazówek zegara pozostawiając w każdym napotkanym polu, łącznie z magazynkiem gracza po jednym pionie;
* jeżeli ostatni z rozkładanych kamieni znajdzie się w magazynku gracza, ma on prawo do ponownego ruchu, jeżeli natomiast kamieni będzie więcej, to znajdą się one na polach należących do przeciwnika (oczywiście pomijając jego magazynek);
* jeżeli ostatni kamień gracza znajdzie się na pustym polu przylegającym do pola przeciwnika, to wszystkie jego piony zostanę automatycznie przeniesione do jego magazynku.

Ruchy graczy są naprzemienne co jest sygnalizowane migotaniem odpowiedniego kursora.

Korzystanie z klawiatury:
W grze powinna być zachowana kolejność naciskania klawiszy przy wyborze opcji.
RESET - wznowienie gry po zakończonej partii lub przerwanie gry w dowolnym momencie;
OPTION - ustawia warianty gry: komputer przeciwko graczowi (4 poziomy), dwóch graczy pomiędzy sobą, demonstracja;
START - rozpoczęcie gry lub zmiana wybranych opcji;
SELECT - wybór liczby kamieni (od 3 do 8);
JOYSTICK - sterowanie kursorem (w lewo, prawo);
FIRE - potwierdzenie wybranego pola.

Opis planszy gry:
Plansza nie zawiera żadnych dodatkowych informacji poza potrzebnymi polami do gry.

Punktacja:
W grze nie notuje się wyników punktowych lecz zwycięstwa. Należy pamiętać o uzbieraniu w magazynku jak największej liczby kamieni.


###
Pewex
ATARI
130 XE
Q W E R T Y
ATARI
KOMPUTER POD CHOINKĘ